
GUÍAS, TRUCOS Y SOLUCIONES PLAYSTATION
PLANET STATION
N°13 495 PTAS. 2,98 EUROS
VUELVE EL CAMPEÓN DE LA HALITOSIS
SPYRO 2
REPORTAJE ESPECIAL
PLAYSTATION 2
¡MÁS VALE TARDE QUE NUNCA!
SOUL REAVER
ANÁLISIS + GUÍA COMPLETA
PÓSTER DOBLE DE REGALO
ESPECIAL 1ER ANIVERSARIO + CALENDARIO PSX 2000
REGALAMOS
10 FINAL FANTASY VIII
15 R/C STUNT COPTER
5 XPLORER
¡PLANETSTATION CUMPLE 1 AÑO!
DESCUBRE NUESTROS SECRETOS
99013
8 421174 023497
editorial aurum
PREVIEWS RESIDENT EVIL 3: NEMESIS > CRASH TEAM RACING > TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION > PRINCE OF PERSIA 3D... ¡Y 32 MÁS! ANÁLISIS TONY HAWK PRO SKATER > CARMAGEDDON... Y 9 MÁS
GUÍAS SOUL REAVER > SILENT HILL > WWF ATTITUDE > CROC 2 > TENCHU > MEDIEVIL ¡TE INVITAMOS A SIMO!

BANCO DE PRUEBAS







10

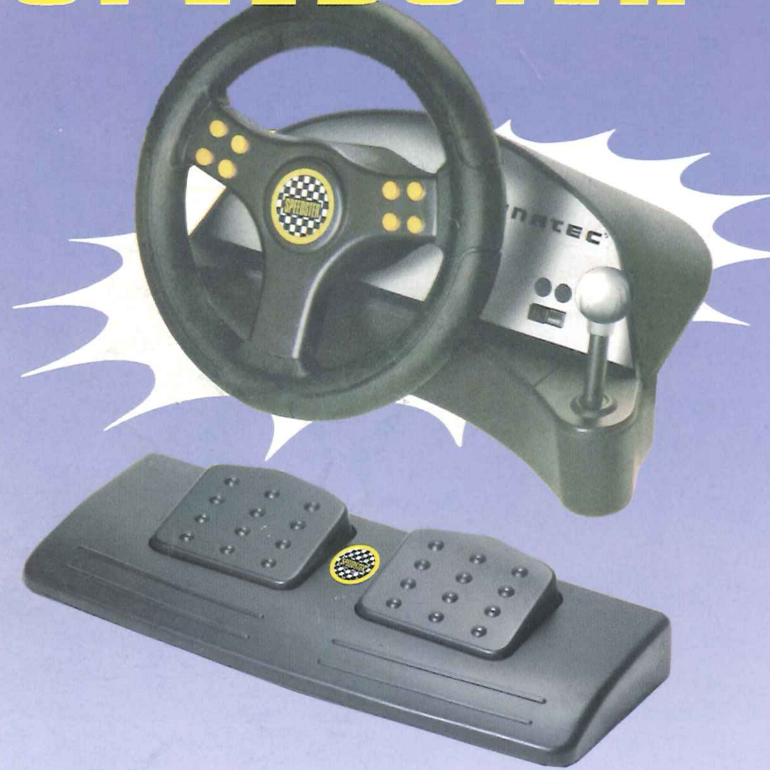
SOBRE 10





FANATEC SPEEDSTER

FANATEC RALLYE





SENSACIÓN PROFESIONAL

Las mismas caractériscas que SPEEDSTER excepto pedales y cambio.
Mandos analógicos de aceleración y freno bajo el volante

SIENTATE, CONDUCE Y DISFRUTA

- ✔ eje y carcasa metálicos.
- ✔ palanca de cambio de aluminio.
- ✔ volante recubierto de caucho.
- ✔ mayor resistencia al giro, te permite más realismo.
- ✔ pedales antideslizantes.
- ✔ modos digital y analógico.
- ✔ 8 botones disponibles, 4 botones de dirección.
- ✔ fácil montaje, con ventosas y/o abrazaderas.



Pol. Industrial Malpica, C/ F Oeste
Urb. Gregorio Quejido, naves 55-57
50.057 - Zaragoza
Tlf. 976 46 55 03 Fax 902 12 15 09
http://www.ardistel.com
e-mail: ardistel@ctv.es

A LA VENTA EN TOYS"R"US
GRANDES ALMACENES Y
TIENDAS ESPECIALIZADAS.


PLANET STATION
¡¡¡BIENVENIDOS AL PRIMER ANIVERSARIO DE PLANETSTATION!!
¡¡CUMPLIMOS 1 AÑO!!
N13 NOVIEMBRE 1999
Revista mensual de PlayStation publicada por EDITORIAL AURUM, S.L.
Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail:
planet@intercom.es
ed.aurum@bcn.servicom.es
Bajo licencia en lengua castellana de PowerStation, propiedad de Paragon Publishing Ltd.
© Edición castellana Editorial Aurum, S.L.
Editora: Katharina Stock
Director: Juan Trujillo
Producción: Hans L. Kötz
Administración: Montse Prieto
Dirección de arte: Ibon Zugasti
Jefa de Redacción: Agnès Felis
Redactores: Víctor Carrera, Óliver Méndez
Diseño Gráfico: Álex Ortega,
Corresponsal en Madrid e ilustrador: Abraham López
abraham@intercom.com
Colaborador: Francisco J. Silva
Traductores: Roberto Alberdi, Carles Sierra
Fotografía: Juan Espantaleón
Publicidad: José Bonet
Barcelona:
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Tel.: 93 630 68 82 / 93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es
Madrid:
Waterbuk, S.L.
28008 Madrid
DISTRIBUCIÓN:
Comercial Atheneum, S.A.
Depósito legal:
D.L.B 30072-98
PlayStation es una marca registrada propiedad de Sony Computer Entertainment
Los artículos son propiedad de Editorial Aurum, S.L.
Se prohíbe su reproducción total o parcial sin el permiso previo de la Editorial.

SUMARIO



DIRECTORIO DE JUEGOS

GUÍA PARA ACCEDER RÁPIDAMENTE A LOS JUEGOS QUE APARECEN EN ESTE NÚMERO.



REPORTAJE ESPECIAL

¡1 AÑO DE PLANETSTATION! 24

Con motivo de nuestro primer aniversario respondemos a las preguntas claves de la historia de la humanidad: ¿quiénes somos? ¿de dónde venimos? ¿adónde vamos?

ENCUESTA 29

Sabemos que lo estás deseando, así que ¡dinos lo que piensas!

CUENTA ATRÁS 35

La feria ECTS nos ha dado mucho trabajo...

EN ÓRBITA 47

Un dragón, un vampiro y un monopatín se llevan las mejores puntuaciones de este mes.

LIBRO DE RUTA 60

¡Por fin podemos liberar esa guía de *Soul Reaver* que los sucesivos retrasos que ha sufrido este juego no s han obligado a retener!

INSTRUMENTAL 122

CONSTELACIÓN PSX 126

CÓMIC 129

TODO LO QUE SIEMPRE HABÉIS QUERIDO SABER... Y NO HABÉIS PARADO DE PREGUNTAR

PLAYSTATION 2

Existe, se llama PlayStation 2 y falta un año para que llegue a Europa. Sin embargo, eso no impide que todos queramos saber YA todo lo que concierne a la nueva consola de Sony: cómo será, cuánto costará, qué juegos tendrá, si permitirá ver películas en DVD, si servirá para navegar por Internet... Ahora por fin podemos ofrecer datos concretos y, sobre todo, oficiales.

El pasado 13 de septiembre se abrió en Tokio la caja de Pandora, aunque en este caso no fueron males y demonios lo que salió de su interior sino grandes novedades acerca de la nueva consola de Sony. La primera, su nombre: tras los rumores que le atribuían coletillas como 'Millenium' y '2000', la PlayStation 2 –como todo la prensa la había llamado hasta ahora a falta de un apelativo oficial–se ha quedado justamente con ese nombre. Su abreviatura, PS2; la incógnita de la 'X' que se usa en el nombre de la actual se despeja por la vía rápida: eliminándola.

El presidente y director general de Sony Computer Entertainment, Ken Kutaragi, desveló en una conferencia de prensa los datos más deseados: su aspecto (ver recuadro), la fecha de lanzamiento –3 de marzo del 2000 en Japón, otoño del mismo año en Europa y Estados Unidos– y el precio: 39.800 yenes. Sin embargo, este último "detalle" no nos es de mucha utilidad en España porque el precio en pesetas (o euros) no está fijado todavía. Quizá el indicio más fiable sea el que se dio en la presentación de la consola en España (ver recuadro). Confirmó, por otra parte, lo de la famosa "backwards compatibility", que significa que en la PS2 se podrá jugar a los juegos de la PlayStation actual sin ninguna diferencia.

CON LA PLAYSTATION 2 SE PODRÁ JUGAR A LOS JUEGOS DE LA PLAYSTATION ACTUAL Y PERMITIRÁ VER PELÍCULAS EN DVD



Ken Kutaragi en pleno parlamento.

No habrá mejoras gráficas ni de velocidad (los reproducirá exactamente igual que la gris), pero el mero hecho de poder seguir disfrutando de esa *juegoteca* que tanto nos ha costado conseguir es ya una gran noticia.

Kutaragi también dejó muy claro que la intención de Sony es volver a arrasar, lo cual se refleja en el número de unidades que se pondrán a la venta el primer fin de semana de su lanzamiento en Japón: un millón. No faltaron en la charla del capitoste de Sony las frases grandilocuentes, como que "la PlayStation 2 es un puente al futuro del entretenimiento digital en red" o que "su combinación de gráficos impresionantes, sonido soberbio y soporte DVD abrirá las puertas hacia una nueva experiencia de la informática de entretenimiento en el hogar".

Lo que significa todo esto es que la intención de Sony no consiste simplemente en sacar la consola más potente de la historia de los videojuegos sino en convertir este dispositivo en un auténtico foco del ocio digital. La PS2 servirá para escuchar *compact discs* de música y para conectarse a Internet, pero la aportación que más promete en este sentido es el hecho de que la PS2 servirá como reproductor de películas en DVD; de este modo, la masa de clientes potenciales abarca también a los cinéfilos y "videoadictos" que no se han pasado todavía al DVD por el elevado precio de los lectores de este soporte. Ya no hará falta que los chavales echen mano de sus dotes de persuasión para convencer a sus padres de que les compren la consola; si los planes de Sony se cumplen, toda la familia estará interesada en tener ese milagroso aparato llamado a presidir, no ya las habitaciones de los niños, sino los comedores de los hogares del siglo XXI. Y ya se sabe que la familia que se divierte unida, permanece unida.

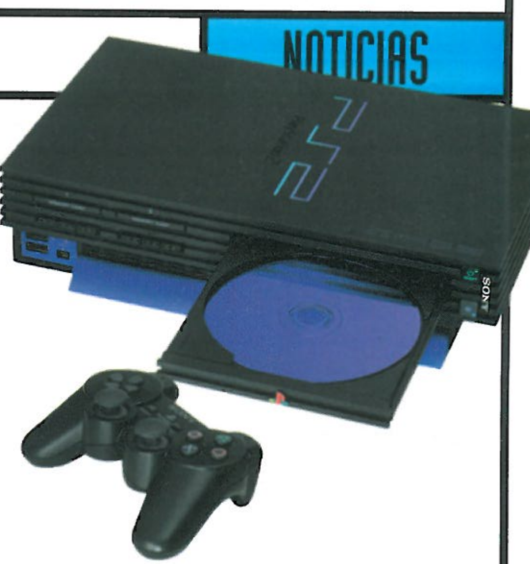
Para mantener los ánimos hasta que la PS2 sea una realidad, Kutaragi prometió un gigantesco festival para la prensa que podría estar también abierto al público en general, en el que se podrá probar la nueva consola y jugar antes de su lanzamiento al mercado. A ver si a la hora de organizar el *tour* se acuerdan de los sufridos europeos...

La consola será más bien carilla, pero todo hace pensar que valdrá la pena.

Una buena ración de chicas siempre anima cualquier presentación.

¡ENTÉRATE!

Nombre:	**PlayStation 2 (PS2)**
Lanzamiento:	**EE.UU. y Europa: otoño 2000** **Japón: 4 de marzo de 2000**
Precio:	**39.800 yenes** **(≈ 370 dólares ≈ 56.000 ptas.)**
Soporte:	**DVD y CD-ROM**



HARDWARE

¿Y CÓMO ES ELLA?

POR FUERA...

Tras los futuristas y extremados prototipos de carcasa que se sacaron de la manga algunas publicaciones del sector (formas redondeadas, colores vivos, recubrimientos metalizados...), Sony sorprendió al mundo de los videojuegos con un diseño para su consola de próxima generación de lo más sobrio y elegante. Con un rasgo innovador, eso sí: la PlayStation 2 se podrá colocar tanto "apaisada" (al estilo tradicional) como de pie, ya que su pie –el único toque de color– puede adaptarse para sostener la consola en posición vertical.

El aspecto de dispositivo de audio de alta fidelidad, moderno y sofisticado, no deja lugar a dudas sobre la visión que tiene Sony de su nueva supermáquina: la PS2 está llamada a ser mucho más que una consola (ver recuadro *PS2 te da +*).

...LOS PERIFÉRICOS...

Los dos periféricos oficiales anunciados juntamente con la máquina son el mando y una tarjeta de memoria cuya capacidad de almacenamiento es de 8 MB, y que transimite los datos a una velocidad 250 veces más rápida que la de la actual *memory card*. El mando es un controlador analógico llamado Dual Shock 2 muy similar al de la PlayStation, tal como se puede apreciar en la foto. En el *pack* se incluirá también un disco de demos, un cable de tipo AV Multi para conectar la consola al televisor y otro para enchufar la PS2 a la red eléctrica. La única decepción en torno a la PS2 llegó en este punto: la consola sólo tendrá ranuras para dos mandos, y no para cuatro, como es el caso de la Dreamcast y la Nintendo 64. Uno de los anuncios más interesantes de este capítulo es que los periféricos de la PlayStation también serán compatibles con su sucesora.

Aparte de estas informaciones oficiales, también se ha hablado de los planes de Sony para sacar un nuevo multi-tap y una PocketStation, así como una especie de disco duro externo en el que almacenar todo tipo de archivos –películas, música y juegos– que se podrían descargar de Internet gracias al mayor ancho de banda del que disfrutará la Red en el 2001.

... Y POR DENTRO

Si eres un fan de los datos, bienvenido a la ficha técnica de la PlayStation 2. Aquí tienes una sopa de números y palabrejas, para que te hagas una idea de cómo es la nueva consola en cifras:

Procesador principal
Emotion Engine de 128 bits a 294,91 MHz
Memoria principal
32 MB de tipo RDRAM
Procesador gráfico
Graphics Synthesizer a 147,45 MHz y 4 MB de memoria caché tipo VRAM
Procesador de sonido
SPU2 con 2 MB de memoria, con capacidad para 48 voces simultáneas
Procesador de entrada/salida
Chip de la PlayStation original a 33,86 o 36,86 MHz (seleccionable) y 2 MB de memoria
Dispositivo de disco
Lector con capacidad CD-ROM (velocidad 24x) y DVD-ROM (velocidad 4x)
Dimensiones
Altura/anchura/grosor: 30,1 x 17,8 x 7,8 cm
Peso: 2,1 Kg
Interfaces
2 puertos para controlador
2 ranuras para tarjeta de memoria
1 salida AV Multicable para audio y vídeo
1 salida óptica digital
2 puertos USB
1 puerto i.Link (también llamado Firewire o IEEE 1394)
1 ranura para tarjetas PC Card de tipo III

INTERNET Y DVD, ESTRELLAS INVITADAS

Los dos pilares sobre los que se sustenta la potencialidad de la PlayStation 2 como dispositivo de ocio digital más allá de los videojuegos son Internet y el DVD. Aunque el módem no estará incluido de serie con la consola, las posibilidades de jugar en red con (o contra) usuarios de todo el mundo es uno de los mayores alicientes de la PS2. Sobre todo porque Sony está tendiendo lazos para contar con redes de alta velocidad y crear canales multijugador que permitan disfrutar de estas opciones sin sobresaltos.

Aunque no será posible ofrecer todas estas posibilidades de entrada, Sony espera que en el 2001 sea posible descargar de Internet —a través de una red propia de cable de alta velocidad— tanto películas como juegos y música. Recordemos que la PS2 reproducirá tanto CD de audio como vídeos DVD. Esto significa que podría no hacer falta comprar los juegos, al igual que hoy ya es posible acceder a algunos lanzamientos musicales de forma gratuita a través de Internet gracias al formato MP3 (cantantes como David Bowie, Prince y Alanis Morrisette utilizan este método para distribuir libremente sus últimas creaciones). Sería muy prematuro tratar de concretar más este punto, ya que podría causar grandes discrepancias con una gran parte de la industria de los videojuegos —editores y distribuidores— y Sony podría verse obligada a variar sus previsiones.

La reproducción de películas en DVD representará también una gran ventaja, ya que además la consola ofrecerá Dolby Surround y otras sofisticaciones sonoras capaces de convertir nuestra casa en una verdadera sala de cine.



MADRID TAMBIÉN TUVO SU DOSIS DE PLAYSTATION 2

A falta de doce meses –como mínimo– para su salida al mercado en España, podría parecer prematura la convocatoria de una rueda de prensa en Madrid para presentar la PlayStation 2. Sin embargo, Sony España sabe tan bien como su "madre" japonesa que la expectación en torno a la "consola de próxima generación" justificaba de sobras el acto que tuvo lugar el pasado día 15 de septiembre en el Hotel Palace de Madrid. El elocuente despliegue de datos y cifras sobre ambas consolas (la gris y su sucesora) fue aderezado con una buena muestra de lo que será la campaña publicitaria de la PlayStation en la próxima temporada televisiva, y terminó con el consabido ágape que tanto deleita a los periodistas.

De hecho, Sony fue muy avispada y lo que hizo fue aprovechar el tirón de la PlayStation 2 para promocionar su consola actual de cara a la campaña navideña. Para ello envolvió de elogios la trayectoria de la gris en España, que recientemente ha alcanzado la cifra de 1.400.000 consolas vendidas, lo que la sitúa en un índice de "penetración en los hogares" del 19,2%, sólo superado en Europa por Alemania y el Reino Unido. En la conferencia Sony nos aseguró que a la compañía le resulta rentable seguir cuidando a los usuarios de la PlayStation original, lo cual garantiza la continuidad del desarrollo de juegos para esta plataforma aunque dentro de un año coexista en el mercado con su prima revitaminada.

En cuanto a la PlayStation 2, pudimos saber que el precio de salida al mercado en España será similar al que tuvo la original en el momento de su lanzamiento, es decir en torno a las 56.000 pesetas (sí, amigos, aunque a la luz de las 19.990 pesetas actuales parezca increíble, esa es la cantidad que pagaron los primeros



Sony se acordó de que en España también estamos ansioss por conocer la PlayStation 2.

poseedores de una PlayStation en España). La pregunta del millón es: ¿y cuándo alcanzará la PS2 un precio tan asequible como el que tiene ahora su predecesora?

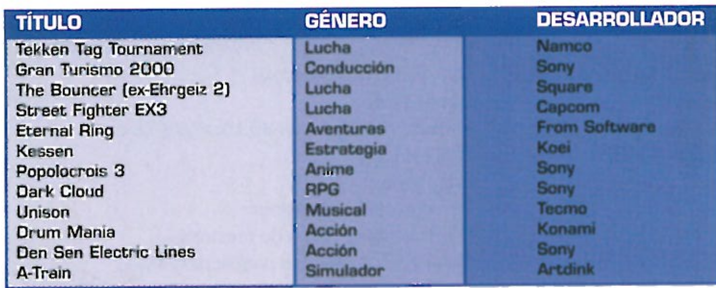
Sony no dio más datos respecto al precio, pero confirmó que su próxima consola dispondrá de puerto para módem clásico y celular, y que podrá conectarse a Internet y reproducir DVD. Además, ratificó también que hay varios estudios desarrollando productos para PlayStation 2, tanto videojuegos como otro tipo de software destinado a aprovechar sus enormes posibilidades.

Es de suponer que nos espera un año repleto de rumores y novedades entorno a la PlayStation 2, por lo que no sería raro toparse a lo largo del 2000 con dos o tres nuevas "presentaciones oficiales". Tan sólo esperamos que éstas sean más tranquilas que la primera, ya que una amenaza de bomba en el hotel donde se celebró la convocatoria obligó a desalojar tanto a la prensa como a los organizadores del acto. Y no sólo a nosotros sino a *todo* el hotel; entre los huéspedes que tuvieron que salir escopeteados a la calle –algunos de ellos poco más que en pijama– se encontraban el cantante Joan Manuel Serrat, la 'Spice' Geri y otras estrellas del "espectáculo" como Luis Miguel y Jordi Pujol. Muy divertido.

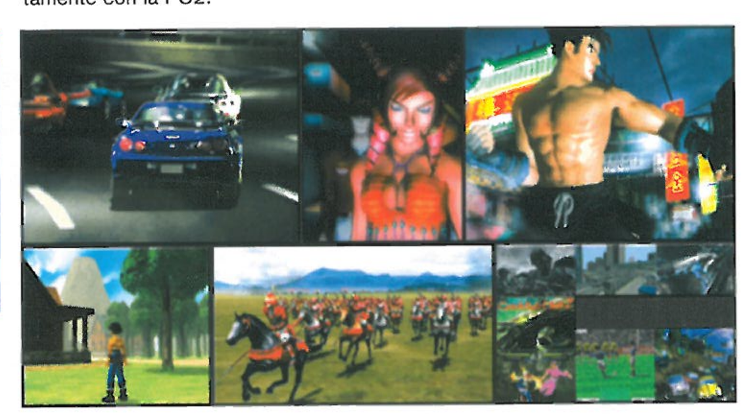
SOFTWARE

DIME QUÉ JUEGOS TIENES......Y TE DIRÉ SI TRIUNFARÁS

Nadie duda ya de dónde reside el máximo poder de las consolas: en sus juegos. Por eso una de las informaciones que se han presentado con más bombo y platillo son los primeros títulos que acompañarán a la PS2 en su lanzamiento. Serán concretamente 12, y todos ellos tuvieron sus minutos de gloria en la conferencia de presentación de la consola. Rompió el hielo *Tekken Tag Tournament*, al que siguió otro clásico de los videojuegos: *Gran Turismo 2000*. He aquí la lista completa de títulos que saldrán en Japón juntamente con la PS2:



TÍTULO	GÉNERO	DESARROLLADOR
Tekken Tag Tournament	Lucha	Namco
Gran Turismo 2000	Conducción	Sony
The Bouncer (ex-Ehrgeiz 2)	Lucha	Square
Street Fighter EX3	Lucha	Capcom
Eternal Ring	Aventuras	From Software
Kessen	Estrategia	Koei
Popolocrois 3	Anime	Sony
Dark Cloud	RPG	Sony
Unison	Musical	Tecmo
Drum Mania	Acción	Konami
Den Sen Electric Lines	Acción	Sony
A-Train	Simulador	Artdink



Aparte de los 12 primeros juegos y de los que aparecen en este mosaico de imágenes, también se han anunciado las continuaciones de la sagas *Final Fantasy* (Square), *Contra* (Konami) y *Rayman* (Ubi Soft), así como una segunda parte de *Silent Hill* (Konami) y títulos como *Wild Wild Racing* (Infogrames), *Sky Surfer* (Idea Factory), *X-Shooter* (Electronic Arts), *Furballs* (Acclaim) y *Armored Core 2* (From Software).

SÍ, QUIERO

Teniendo en cuenta que los juegos son un factor clave en el éxito de una consola, el gran apoyo y la admiración que ha despertado la PlayStation 2 en la industria del desarrollo suponen un importante espaldarazo. He aquí algunos de los comentarios que ha suscitado la nueva consola de Sony entre los responsables de estudios que ya han sido anunciados como '3rd parties' (es decir, que desarrollarán juegos para la PS2):

> PETER MOLYNEUX (LIONHEAD STUDIOS)

"Es la plataforma ideal para desarrollar la próxima generación de videojuegos. El sistema de gráficos supera con creces cualquier otro. La unión de la potencia única de la PS2 con el desarrollo creativo europeo dará lugar a unos títulos no sólo visualmente impactantes sino también profundos, emocionantes y jugables; una combinación que hasta ahora sólo podíamos soñar.

> JASON RUBIN (NAUGHTY DOG, CREADORES DE CRASH)

"La PS2 replantea completamente las reglas, de modo que queremos crear un personaje nuevo. Es el momento idóneo para hacer algo nuevo, estudiar el sistema y descubrir qué es lo que mejor se puede adecuar a él".

> CHARLES CECIL (REVOLUTION)

"Finalmente podremos hacer realidad nuestra visión creativa: provocar sentimientos reales e implicación emocional en un entorno interactivo. Con la PS2 el único límite será nuestra imaginación."

> JEZ SAN (ARGONAUT)

"Nuestro motor 'Next Generation Argonaut Game Engine' está especialmente pensado para la nueva PlayStation e incorpora unos avances en la física de los juegos y las tecnologías de renderización en las que llevamos dos años trabajando. Estamos muy emocionados con las posibilidades que les brindará a nuestros programadores. Ya tenemos algunos prototipos que dejan en ridículo a los juegos de PC. Estamos encantados con el reto de exprimir al máximo la potencia de las máquinas nuevas.

> HUGH BINNS (EUROCOM)

"La PS2 ofrece un incremento enorme de potencia sobre la tecnología existente".

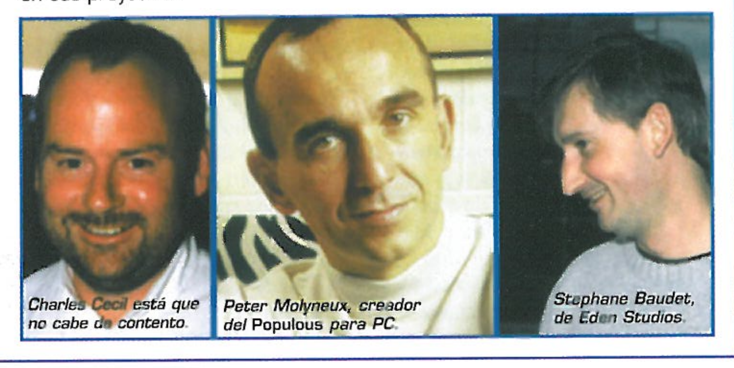
> STEPHANE BAUDET (EDEN STUDIOS)

"Por primera vez la interactividad podrá competir con el cine no sólo en el aspecto visual sino también en el emocional. La compatibilidad con los juegos de la PlayStation original es sin duda la decisión de márketing más inteligente que ha tomado nunca un fabricante de consolas en la última década".

> PASCAL JARRY (KALISTO ENTERTAINMENT)

"La PS2 es un sueño hecho realidad. Sus impresionantes logros cumplen todas nuestras expectativas".

Codemasters (creadores de la serie *TOCA Touring Car*) y Silicon Dreams (autores de varios títulos deportivos) también han anunciado su dedicación a la PS2. Sin embargo, no hay que olvidar la extrema complejidad de desarrollar para una máquina tan potente y el poco tiempo que tienen los estudios para lanzar sus juegos junto con la consola. Por eso Sony está intentando echarles una mano mediante una iniciativa que consiste en animar a otras empresas a que creen herramientas (llamadas 'middleware') que les aligeren el trabajo a los estudios. El objetivo de estas aportaciones es que los desarrolladores no tengan que hacerlo todo, sino que puedan integrar ciertas funciones (inteligencia artificial, física real para un simulador, etc.) en sus proyectos.



Charles Cecil está que no cabe de contento. *Peter Molyneux, creador del Populous para PC.* *Stephane Baudet, de Eden Studios.*

MUCHA GENTE Y POCAS NOVEDADES EN EL TGS

El clima bélico que se respira últimamente en el mundo de las videoconsolas a causa de la fuerte competencia entre los grandes de la industria –Sony, Sega y Nintendo– ha convertido las ferias del sector en un concurso por ver quién lo tiene más grande (el stand, se entiende). En el Tokio Game Show, que se celebró en dicha ciudad japonesa los pasados días 17, 18 y 19 de septiembre, Sega ganó esta batalla con su descomunal montaje presidido por el logo de su flamante Dreamcast. Además, los juegos que más expectación despertaron fueron suyos: *Soul Calibur* y *Biohazard Code Veronica*. Sin embargo, Sony consiguió robarle una gran parte de la atención de los asistentes –de hecho, le ganó en este punto– gracias al tirón de su PlayStation 2. Y no hay que desdeñar en la contienda a Nintendo, que si bien con su N64 no ha conseguido llevarse el gato al agua, sí lo sigue haciendo con su consola de bolsillo, la Gameboy.

Pero vayamos a lo nuestro, que es PlayStation. La gris también brilló en este certamen japonés bianual –el próximo se celebrará en primavera del año 2000– gracias a la presencia de juegos tan atractivos como *Legend of Mana* (un RPG de Square), *Ace Combat 3* (de Namco), *Dino Crisis* (ver previa en *Planet* 11), el musical de Konami *Dance Dance Revolution*, *Dragon Quest VII*, *Valkyrie Profile* o *Dragon Valor*. El problema de esta feria es que la pregunta que flota en la mente de los europeos en todo momento es: ¿cuáles de estos juegos llegarán a nuestro continente?

POCA CARNE

Por otra parte, hay que tener en cuenta que el Tokyo Game Show –a diferencia del E3 norteamericano– es un certamen dirigido al gran público, y no a los profesionales o a la prensa. Por este motivo, no se trata de una cita para presentar grandes novedades ni desvelar noticiones sino que son las masas las que llenan sus



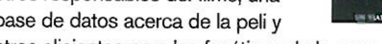
pabellones para sencillamente "respirar" el mundillo y probar los juegos que aún no están a la venta.

Por último, cabe señalar lo que comentaba el cronista de la publicación on-line videogames.com Yutaka Ohbuchi: la economía japonesa no está pasando por un buen momento, y eso se dejó notar en el Tokyo Game Show. Los expositores regalaban pocas cosas y la cantidad de chicas enseñando el género han menguado considerablemente en esta edición. Veremos si "nuestro" SIMO –que se celebrará a principios de noviembre en Madrid– consigue reunir este año a toda la representación española de la industria de los videojuegos para animar un poco la fiesta.

LA AMENAZA FANTASMA PARA PLAYSTATION YA ESTÁ EN LA CALLE

Electronic Arts nos informó justo al cierre de esta edición de *PlanetStation* de la inminente salida de la versión PlayStation de *Star Wars: Episodio I La Amenaza Fantasma*. Tras un par de previas en los números 8 y 9 de *PlanetStation*, el lanzamiento de este título se había quedado en el limbo hasta un par de días antes de mandar esta revista a la imprenta. Prometemos, eso sí, un análisis completo en el próximo número. De momento os adelantamos que el juego está totalmente traducido al castellano por los mismos actores que doblaron la película y que su precio es de 7.990 pesetas.

Por otra parte, ya está también disponible –aunque sólo para PC– una especie de enciclopedia sobre la película llamada *Star Wars: Episodio I Insider's Guide*. En este CD-ROM se incluyen imágenes del rodaje, entrevistas con el director y otros responsables del filme, una base de datos acerca de la peli y otros alicientes para los fanáticos de la saga.



ESCUCHA MÚSICA EN FORMATO MP3 CON TU PLAYSTATION



El invento que lo hace posible se llama PSXamplifier y ya se puede reservar por unas 12.000 pesetas (69 euros) en la sede web de Internet http://mp3.videogamexchanger.com/home.php3. Hasta ahora, la única forma de disfrutar de los CD grabados con música en este formato –que se puede descargar gratuitamente de Internet– era el ordenador, por lo que este periférico puede convertir la PlayStation en un reproductor de música en MP3.

Este formato de compresión ha revolucionado el panorama de la música porque permite distribuir discos enteros directamente al consumidor, vía Internet, sin pasar por las discográficas y las tiendas. Artistas como Prince y David Bowie ya han apostado por él y están dando a conocer sus creaciones a través de la Red, a pesar de que las discográficas son contrarias al "fenómeno MP3" porque hace tambalear su papel en la industria.

Eso sí: hay que tener en cuenta que el PSXamp se conecta al puerto paralelo de la consola –donde se enchufan los cartuchos de trucos– y que Sony lo ha eliminado en su última serie de PlayStations.

BREVES

Uno de los títulos que más calladas pasiones ha levantado en el planeta PlayStation ha confirmado definitivamente su secuela para la gris. Se trata de ***Tenchu 2***, que según sus desarrolladores, Acquire, estará listo para los paladares norteamericanos y europeos la próxima primavera. Vayamos afilando los sables y practiquemos hasta que llegue el momento con el juego original, disponible en Platinum y cuyo *Libro de ruta* publicamos este mes.

El RPG del que tantos lectores solicitasteis una guía, *Alundra*, tendrá secuela en la Play. Sony ha anunciado que está desarrollando ya ***Alundra 2***, por lo que esperamos poder brindaros en breve una previa en nuestra sección de *Cuenta atrás*.

Namco completará su trilogía de RPG con ***Tales of Eternia***. Sin embargo, esta vez no será Tri-Ace el desarrollador del juego, lo que nos da ciertas esperanzas de que supere la mediocre entrega del segundo de la saga, *Tales of Destiny*, que siguió a *Tales of Phantasia*. En lo que no confiamos mucho es en que la importación deje de ser la única vía para disfrutar de estos títulos. En todo caso, el juego está aún en fase de desarrollo y no saldrá en Japón hasta el año que viene.

RÁNKINGS

LOS DIEZ MEJORES JUEGOS DE LA HISTORIA PSX
(según los lectores de *PlanetStation*)

1> Metal Gear Solid
2> Final Fantasy VII
3> Gran Turismo
4> Resident Evil 2
5> Silent Hill
6> Tekken 3
7> Driver
8> Syphon Filter
9> Tomb Raider II
10> Colin McRae Rally

¡VOTA!

Envíanos tu ránking a:
PLANETSTATION - Editorial Aurum
Concurso "Los 10 mejores juegos"
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
E-mail: planet@intercom.es
Fax nº: 93 652 45 25

¡3 GANADORES CADA MES!

LOS DIEZ JUEGOS MÁS VENDIDOS
En CentroMail Tel. 902 17 18 19

PSX
1> Tekken 3 (P)
2> Soul Reaver
3> Final Fantasy VII (P)
4> Medievil (P)
5> Gran Turismo (P)
6> Capcom Generations
7> Colin McRae Rally (P)
8> Silent Hill
9> Driver
10> Syphon Filter

N64
1> ShadowMan
2> Star Wars: Episode 1 - Racer
3> Mario Party
4> The Legend Of Zelda: Ocarina of Time
5> Mario Kart 64
6> Re-Volt
7> FIFA'99
8> V-Rally '99 Edition
9> Quake II
10> Doom 64

PC
1> C&C Tiberian Sun
2> PC Fútbol 7.0: Extensión
3> Star Wars: Episodio I - Amenaza Fantasma
4> DIV 2 + Libro "Cómo programar tus juegos"
5> ShadowMan
6> PC Fútbol 7.0
7> Pack Compilación Virgin
8> Star Wars: Episodio I - Racer
9> Aliens vs. Predator
10> Need For Speed IV

SATÉLITE USA



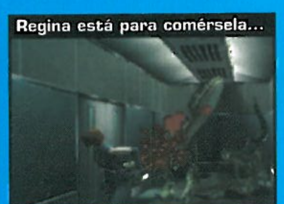
No pasa un mes sin que Cat Bucannon, nuestra corresponsal en Estados Unidos, nos cuele una de boxeo o una de *wrestling*. Esta chica tiene cada debilidad...



Cuando ***Final Fantasy VIII*** salió la venta en Estados Unidos a principios del mes pasado, en tan sólo una semana superó la cifra de 400.000 ejemplares vendidos. Este éxito es inusitado en Estados Unidos para un RPG, aunque despu´és del superéxito que cosechó este título en Japón había que esperarse algo así...



Récord rolero de ventas en USA.



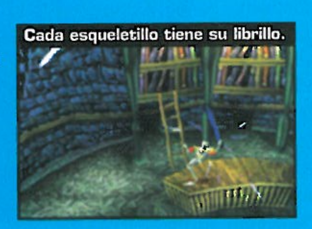
Regina está para comérsela...



Las versiones estadounidense y europea de ***Dino Crisis*** serán mucho más difíciles que la edición japonesa . Los puzzles serán más complicados y, al menos en Norteamérica, los jugadores dispondremos de muchos menos "continues": en lugar de los 30 que pueden llegar a usar los jugadores nipones, tendremos ¡sólo 6!



Sir Fortesque volverá a salir de su tumba en ***Medievil II*** para derrotar al malo de turno: un tal Lord Palethorn que tiene un libro de magia negra con el que planea hacer de las suyas. Aparte de más armas, nuevos escenarios y ángulos de cámara mejorados, esta secuela mejorará al original con montones de enemigos nuevos.



Cada esqueletillo tiene su librillo.



Juguetitos peligrosos



Los americanos 3DO acaban de publicar ***Army Men Air Attack***, la secuela del divertido –aunque algo limitado– *Army Men 3-D*. En los nuevos tramos de acción aérea, tienes que pilotar un helicóptero en miniatura a través de escenarios peligrosísimos en los que te acosarán legiones de enemigos y hordas de insectos gigantes.



Si tienes ganas de usar los puños, tenemos una buena noticia para tu integridad física: EA está a punto de lanzar ***Knockout Kings 2000*** con más boxeadores, mejores gráficos, montones de movimientos extra y una presentación más espectacular que la del *Knockout Kings* del año pasado. A ver si está a la altura de *Ready To Rumble*...



Más tíos sudados en calzoncillos.

FIESTAS 'DREAMCAST EXPERIENCE' EN ESPAÑA

A LA VENTA DESDE EL 14 DE OCTUBRE

Por fin está a nuestra disposición la nueva consola de Sega. La Dreamcast –cuyo precio recomendado es de 39.990 pesetas– se presentó en nuestro país con un *tour* por cuatro ciudades españolas en las que se celebraron sendas fiestas para que el público pudiera probar la nueva máquina y echar un vistazo a los juegos que la acompañan en su lanzamiento. La primera 'Dreamcast Experience' –como Sega ha bautizado estas fiestas de presentación– tuvo lugar en Sevilla; luego vinieron las de Madrid, Valencia y Barcelona.



Al de la ciudad condal asistieron nuestros compañeros de editorial que están preparando una revista sobre la nueva consola, *DreamPlanet* (en los kioscos a finales de noviembre). La Dreamcast Experience de Barcelona se celebró en la discoteca Zeleste y, como las anteriores, tuvo sus puertas abiertas al público durante el fin de semana. Allí podían acceder libremente todos los interesados en catar la consola más potente que existe actualmente en el mercado. Una veintena de *displays* mostraban títulos como *House of the Dead 2*, *Sonic Adventure*, *Sega Rally 2* o *Ready 2 Rumble*, la mayoría de ellos jugables. Los que más impresionaron a nuestros enviados especiales fueron *Power Stone* y *Soul Calibur*, del que se organizó un torneo. Aunque la sala Zeleste no estaba llena cuando los representantes de *DreamPlanet* se pasaron por allí, a las consolas no les faltaron candidatos para probar sus juegos en ningún momento.

Amenizaba la fiesta un DJ y diversas actuaciones de baile en directo. Además, los participantes en la DC Experience recibieron pósters y camisetas, y participaron en el sorteo de consolas.

X-BOX, POSIBLE CONSOLA DE MICROSOFT EN DESARROLLO

Los rumores han saltado al ruedo: la empresa de Bill Gates podría estar trabajando en una consola cuyo nombre en clave de momento es 'X-Box'. La entrada de Microsoft en el terreno de la fabricación de videoconsolas era algo que muchos preveían desde hace tiempo, aunque el hecho de que la empresa participara en el proyecto Dreamcast de Sega –aportando una versión específica de su sistema operativo Windows CE– había hecho pensar que ahí terminaba su intervención en el asunto.

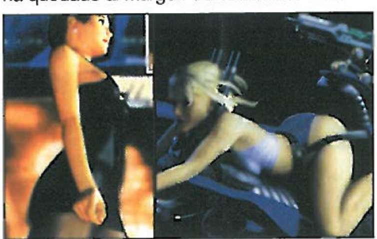
Después de que Sony dijera que una consola propia de Microsoft era la prueba de su falta de fe en la Dreamcast, ahora Sega ha contraatacado diciendo que la X-Box no sería competencia de su nueva máquina sino de la PlayStation 2, ya que sería más bien un dispositivo de ocio digital con más ambiciones que una consola.

Un dato que refuerza esta hipótesis es la fecha que se ha barajado para el lanzamiento de la X-Box: finales del 2000. También coincide el soporte de su software –CD-ROM y DVD-ROM–, el precio –alrededor de 50.000 pesetas– y, por supuesto, las funcionalidades relacionadas con Internet. En cuanto a la máquina en sí, se ha especulado que podría estar basada en el nuevo sistema operativo de Microsoft –el Windows 2000– y que su procesador podría ser un Pentium III a 450 MHz.

Está claro que si Bill Gates entra en el negocio será con palabras mayores, pero aún es pronto para que Sony empiece a temblar. En cuanto haya más informaciones al respecto, *PlanetStation* se hará eco de ellas.

NACE LA PRIMERA MODELO VIRTUAL

La conocida agencia de modelos Elite no se ha quedado al margen del fenómeno Lara Croft y, en vista de la expectación que pueden llegar a despertar las curvas digitales, ha creado la primera *top model* virtual. Se llama Webbie Tookay y, como podemos comprobar en estas imágenes –que, por cierto, nos ha mandado un lector malagueño de *PlanetStation* llamado Cristóbal Fernández–, es tan explosiva como versátil. Rubia o morena, elegante o agresiva, lo que está claro es que la anorexia no es una amenaza para Webbie.



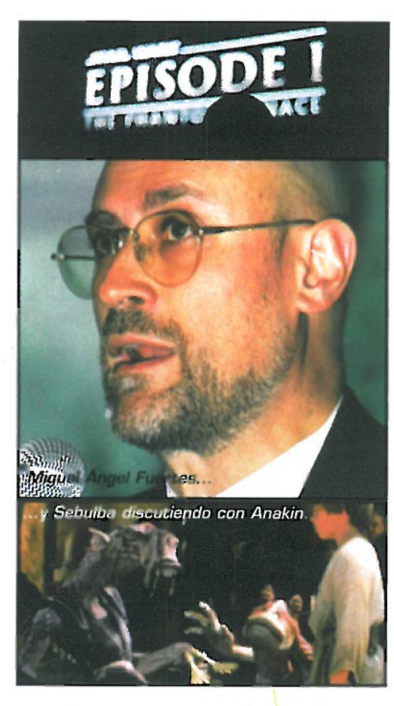
EL PADRE ESPAÑOL DE SEBULBA, EL PILOTO DE *LA AMENAZA FANTASMA*, NOS HABLÓ DE SU CRIATURA EN MADRID

Se llama Miguel Ángel Fuertes, nació en Madrid hace 42 años y es nada más y nada menos que uno de los supervisores de animación de *Star Wars Episodio I: La Amenaza Fantasma*. Es, concretamente, el máximo responsable del personaje Sebulba, el máximo rival de Anakin Skywalker en la carrera de vainas. En Industrial Light + Magic (los estudios de la factoría Lucas donde trabaja, en Estados Unidos) dirigió al equipo de cinco animadores que dio vida a este curioso bicho ideado por George Lucas.

Miguel Ángel Fuertes ha pasado unos días en su ciudad natal invitado por el CEV (Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido), que reunió a periodistas y profesionales del sector en una conferencia especial sobre el trabajo de infografía de la última película de la saga *Star Wars*. El conductor del encuentro fue el padre del que muchos consideran el personaje más carismático y original de la cinta: Sebulba, el visceral piloto encargado de hacerle la vida imposible al chavalín que más adelante se convertirá en el malvado Darth Vader.

Además de un sinfín de guiños y curiosidades de ésas que tanto complacen a los incondicionales *freaks* de *Star Wars*, Miguel Ángel Fuertes nos ofreció una detallada y minuciosa explicación sobre el modo de trabajo de ILM, así como un completo análisis de las técnicas empleadas y de los problemas que surgieron en las distintas fases de producción. Incluso nos reveló parte de sus trucos de maestro, sus fuentes de inspiración y algunos detalles sobre su relación profesional con el mismísimo George Lucas.

PlanetStation preguntó a este profesional si creía en una futura confluencia entre el cine y los videojuegos, a lo que Miguel Ángel respondió que sí imagina "un producto a medio camino, una película interactiva donde se pueda decidir el final o el punto de vista sobre la acción". También afirmó que los videojuegos están cada vez más cerca de la espectacularidad gráfica de la gran pantalla, algo que ya sugirió recientemente el propio George Lucas en una entrevista en la que expresó su admiración ante la calidad gráfica de la futura PlayStation 2.



Miguel Ángel Fuertes...
...y Sebulba discutiendo con Anakin.

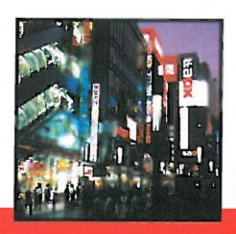
Haciendo gala de una sutil ironía, Miguel Ángel admitió que la compañía es consciente de la antipatía que ha despertado Jar Jar Binks (un personaje al que él mismo confesó odiar), pero no pudo decir nada sobre la presencia de este *gungan* o de Sebulba en el Episodio II. Nos confirmó, eso sí, que esta próxima película está ya en fase de preproducción en el rancho Skywalker.

En cuanto a los guiños incluidos en *La Amenaza Fantasma*, aunque Miguel Ángel dijo no haber reparado en la "familia" de ET que hay en el senado, nos desveló uno que los presentes desconocíamos: en la chatarrería de Watto puede verse, herrumbrosa y oxidada, la cápsula en la que escapó Dave hacia el infinito en el filme *2001: Una odisea del espacio*. Lo que son las cosas...

BREVES

¿Te gustaría que tu dirección de correo electrónico fuera fulanito@re-volt.com o menganito@turok.com? Pues **Acclaim** ofrece de forma gratuita este tipo de direcciones —con **títulos de juegos como dominio** (segunda parte de la dirección)— en su página web: www.acclaim.net. También están disponibles acclaimsports.com y trickstyle.com.

Las gemelas protagonistas de la serie televisiva ***Padres forzosos*** (Canal + y Antena 3) se convertirán en personajes digitales por cortesía de Acclaim. Las primeras plataformas en acoger el juego basado en esta serie serán la Gameboy Color y el PC, pero está previsto que las usuarias de PlayStation —según la propia Acclaim, se trata de un título "destinado a un **público eminentemente femenino**"— también puedan disfrutar de él más adelante.



SATÉLITE JAPO

Cada corresponsal tiene su fijación, y el nuestro en Japón, Shintaro Kanaoya, está obsesionado con Square, con los RPG y con los títulos de estrategia más raros del mundo.



Square ha confirmado que ***Final Fantasy IX*** está en desarrollo, y en Japón han comenzado a correr rumores e imágenes presuntamente pertenecientes a la nueva entrega de la saga. Ya pasó lo mismo con *FF VIII*, y recordemos que las imágenes de procedencia dudosa que se vieron entonces resultaron ser genuinas al 100%.


¿Será este tío el sucesor de Squall?


Japón está que ignita.

Sony acaba de lanzar en Japón una secuela muy esperada: ***Wild Arms 2nd Ignition***. En esta fabulosa aventura con elementos de RPG y de acción, puedes escoger tu protagonista entre tres personajes para deambular por los escenarios totalmente poligonales y mover la cámara para ver la acción desde el ángulo que quieras.



Artdink se ha sacado de la manga ***Neo Atlas 2***, un juego ambientado en el Portugal del siglo XV en el que tienes que organizar expediciones de exploración y comercio por todo el mundo. Al parecer, el objetivo es trazar un mapamundi con las informaciones que traen tus flotas cuando vuelven de viaje. Estos japos...


¡Hala, a ver mundo, chavalín!


El golf, un deporte muy cabezón.

Everybody's Golf 2 ya está en la calle en Japón. Cualquiera que haya probado la primera parte ya sabe qué puede esperar: golfistas cabezones dándole a la bola en una versión simplificada de este deporte. Entre otras novedades, hay nuevos campos, gráficos perfeccio-nados, un modo de 4 jugadores renovado y soporte para PocketStation.



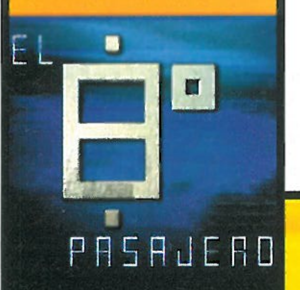
El juego con el título más raro de este mes es ***SD Gundam G Generation Zero***, un RPG de Bandai basadol en la popular serie anime. Los jugadores pueden diseñar y desarrollar *mechas* que, naturalmente, después se pueden usar en las correspondientes batallitas. La lástima es que todo él es muy orientado a texto.


Un *minipimer* último modelo.

UNA NUEVA INCORPORACIÓN A LAS ONDAS TELEVISIVAS POR SATÉLITE OCUPA ESTE MES NUESTRA SECCIÓN DEDICADA A LOS PROGRAMAS DE RADIO Y TV SOBRE VIDEOJUEGOS. *EL 8º PASAJERO* ES UN ESPACIO SEMANAL DE MEDIA HORA DE DURACIÓN QUE REPARTE SU TIEMPO A PARTES IGUALES ENTRE EL MANGA Y EL ANIME, POR UNA PARTE, Y LOS VIDEOJUEGOS, POR LA OTRA. FORMA PARTE DEL CANAL DE VÍA DIGITAL DEDICADO A LOS JÓVENES, CUYA PROGRAMACIÓN COMPARTEN EL 'CLUB SUPER 3' —DURANTE EL DÍA— Y EL 'CANAL BUZZ', A PARTIR DE LAS NUEVE Y MEDIA DE LA NOCHE Y HASTA LA MADRUGADA. LA EDICIÓN SEMANAL DE *EL 8º PASAJERO* SE EMITE POR TRIPLICADO LAS NOCHES DE LOS LUNES, VIERNES Y DOMINGOS.

DÍAS Y HORAS DE EMISIÓN

Lunes	23 horas
Viernes	24 horas
Domingo	22:30 horas



NUEVO PROGRAMA PARA LAS NOCHES DEL CANAL JOVEN DE VÍA DIGITAL

EL 8º PASAJERO: VIDEOJUEGOS, MANGA Y ANIME EN EL 'CANAL BUZZ'

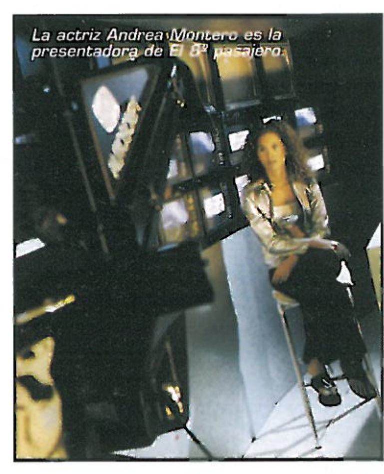
Los fanáticos del manga y el anime –versiones en papel y en soporte digital, respectivamente, del cómic japonés– encontrarán en *El 8º pasajero* un tratamiento muy especializado de su pasión. Los usuarios de videojuegos, en cambio, hallarán en este nuevo programa del Canal Buzz una puerta de acceso que les orientará en un mundo aún nuevo para muchos.

Susana Alcaide es la experta en manga y anime, mientras que David Carmona es el responsable de la sección de videojuegos. Completan el equipo de redacción David Felani (productor), Carles Codina (realizador), Héctor Company (ayudante de realización) y un buen número de colaboradores externos.

PlayStation, Nintendo 64 y PC comparten ya plató con la recién llegada Dreamcast, sin olvidar las consolas de generaciones anteriores, imprescindibles para explicar fenómenos y sagas que se prolongan hasta los sistemas actuales, como *Final Fantasy* o el 'nintendero' Mario.

El artífice de *El 8º pasajero* es Lluís Montserrat, director creativo de la productora que elabora este programa semanal. Él mismo contó a *PlanetStation* la breve historia de este espacio que ha empezado a emitirse esta temporada.

Planet: ¿Cómo surgió la idea de hacer un programa sobre videojuegos?
Lluís Montserrat: La semilla de *El 8º pasajero* fue un informativo juvenil que emitía la temporada pasada el Canal Buzz, llamado *Zeta Zeta Buzz*. La inquietud de los responsables del canal por renovarlo y proyectarlo hacia adelante nos llevó a una serie de conversaciones que finalmente dio lugar al encargo de hacer un programa exclusivamente dedicado a los videojuegos, el manga y el anime.
Planet.: ¿En qué tipo de público pensasteis a la hora de gestar el programa?
L.M.: El Canal Buzz forma parte del "canal joven" de Vía Digital, por lo que los espectadores son jóvenes y adolescentes. La diferencia entre los seguidores de la parte de manga y anime y los de la sección de videojuegos es que los primeros son auténticos "otakus", muy especializados en el tema y que demandan un tratamiento muy experto. Los usuarios de videojuegos, en cambio, forman un público más abierto; muchos de ellos son recién llegados a este mundillo y por eso los contenidos son más orientativos. Nuestra misión es servirles de ayuda y orientación.
Planet: ¿En qué consisten exactamente esos contenidos?
L.M.: Están muy ligados a la actualidad. Comentamos los lanzamientos y las novedades, analizamos los juegos y los valoramos, ofrecemos reportajes más en profundidad –el del 18 de octubre será sobre el género de la estrategia, por ejemplo–, damos trucos y elaboramos un ránking muy subjetivo sobre los mejores juegos de cada plataforma. No nos limitamos a ofrecer las listas de ventas sino que ése es


La actriz Andrea Montero es la presentadora de El 8º pasajero.

sólo uno de los factores que tenemos en cuenta a la hora de destacar los juegos que nos parecen más interesantes, porque nuestros ránkings intentan reflejar las tendencias, y no sólo la situación momentánea de cada semana.
Planet: Entonces os arriesgáis y dais vuestra opinión sobre ellos...
L.M.: Sí, sí. Desde un principio hemos intentado no caer en ningún tipo de dependencia ni ceder a las presiones. Lo que prima siempre es nuestra opinión (argumentada, por supuesto).
Planet: ¿Qué estructura tiene el programa?
L.M.: Aunque hay unas secciones fijas, la estructura es abierta porque intentamos ir al día y no meter paja. La duración de cada parte depende del material que tengamos esa semana, porque lo importante es dar contenidos interesantes, y no que cada sección fija dure lo mismo en cada programa. En principio grabamos los jueves el programa que se emite por primera vez el lunes, pero si una semana hay que retrasar la grabación para cubrir un evento importante, lo hacemos. Y los trucos, por ejemplo, los damos enseguida; no esperamos a que el juego lleve un tiempo en el mercado.
Planet: ¿Participa el público de alguna manera en la elaboración del programa?
L.M.: Tenemos una línea de correo electrónico (eloctavo@mediapark.es) que funciona. Esto quiere decir que no la tenemos porque "hay que tenerla" –como ocurre en muchos programas– sino que la atendemos a diario. Los mensajes que mandan los espectadores van directamente al equipo de redactores del programa, y lo primero que hacen estos cada día cuando llegan a la redacción es mirar el correo.
Planet: ¿Y cuál es la respuesta tras los cuatro primeros programas emitidos?
L.M.: Hay dos tipos de mensajes: los que nos felicitan o nos dicen que "ya era hora" de que hubiera un programa como *El 8º pasajero*, y los que nos piden cosas "a la carta": cómo salir de un atasco en el que se encuentran en un juego determinado, que hablemos de un tema en concreto, etc. Llevamos poco tiempo en antena y todavía no hay opiniones formadas, pero la interactividad es clave y de momento estamos muy contentos con el volumen de *feed-back* que recibimos.
Planet: Por último, ¿cuál es tu valoración de la actual "guerra de consolas"? ¿Qué crees que pasará?
L.M.: Mi opinión personal es que se trata de una guerra comercial que no debe preocupar en absoluto al usuario. Al contrario, el usuario debe alegrarse porque todas las consolas podrán convivir y él podrá elegir. Los fabricantes de las consolas –Sony, Sega, Nintendo– son tres gigantes lo suficientemente fuertes como para resistir los embates de la competencia y mantenerse en pie. Sega lo ha demostrado tras el fracaso de la Saturn, y Sony también al superar el alto índice de piratería. Además, han sabido despertar en los desarrolladores de juegos un sentimiento de urgencia por crear títulos para todas ellas, de modo que todas tendrán buenos juegos que ofrecer.

¿Lo veis, sufridos lectores? No hay de qué preocuparse, así que dejad de torturaros pensando en lo que ocurrirá cuando salga aquella o la otra. ¡Lo importante es poder seguir jugando!

NOTA DE REDACCIÓN
Si conoces algún programa, ya sea de radio o televisión, que se emita en algún medio autonómico o local, no dudes en informarnos. Nuestra intención es que los lectores conozcáis toda la oferta de la que podéis disfrutar, así que publicaremos todas aquellas referencias que pensemos que os pueden interesar.

EL JUEGO DE CONDUCCIÓN MÁS CONTROVERTIDO PARA CONSOLAS

CARMAGEDDON™

EL FIN DEL MUNDO
SE ACERCA
Y LA CARRERA POR
LA SUPERVIVENCIA
ESTÁ EN JUEGO

¿SERÁS CAPAZ DE ARROLLARLES?*

* AVISO A SICÓLOGOS Y PRENSA SENSACIONALISTA:
QUE SON ZOOOOOOOOOOOOOMBIS









"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO ®, NINTENDO 64, N, AND GAMEBOY™ ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO. LTD.

www.sci.co.uk

TRUCOS ÚLTIMA HORA

CON LA LLEGADA DEL FRÍO, AHÍ VAN UNOS CÓDIGOS Y TRUCOS PARA JUGAR SUCIO JUNTO A LA CHIMENEA... O ENVUELTOS EN EL CHAL DE LANA DE LA ABUELA.

PRO 18 WORLD TOUR GOLF
La bola entró

TIROS MÁS LARGOS
Selecciona el icono de información en el menú principal y luego escoge la opción para crear un golfista. Usa el nombre LONGSHOTWONDER. Tras elegir la imagen del personaje, entra en cualquier modo de juego y selecciona tu nuevo deportista para activar el truco. Verás que tus tiros llegan mucho más lejos de lo normal.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
Mandíbula batiente

Ésta es la lista completa de trucos para la vampírica aventura de Eidos.
TRUCOS PARA TODO
Para introducir estos trucos, aprieta 'Start' para poner la partida en pausa. Mantén apretado L1 o R1 mientras introduces el código que quieras y, si ha funcionado, oirás el sonido de una espada que choca con algo. El truco estará activado en cuanto quites la pausa.

Rellenar vida
⇩, ●, ⇧, ⇦, ⇧, ⇦

Aumentar espiral de vida al siguiente nivel
⇨, X, ⇦, ▲, ⇧, ⇩

Espiral de vida al máximo (nivel 4)
⇨, ●, ⇩, ⇧, ⇩, ⇧

Herir ⇧ Raziel
⇦, ●, ⇧, ⇧, ⇩

Rellenar el medidor de glifo/magia
⇨, ⇨, ⇦, ▲, ⇨, ⇩

Medidor de glifo ⇧ tope (52 puntos)
▲, ⇨, ⇩, ⇨, ⇧, ▲, ⇦

Activar capacidad "atravesar barreras"
⇩, ●, ●, ⇨, ⇦, ▲, ⇧

Activar capacidad "Soul Reaver"
⇩, ▲, L2, ⇨, ⇨, ⇩, ⇩, ⇦, ▲, ⇩, ⇨

Activar capacidad "trepar paredes"
▲, ⇩, L2, ⇨, ⇧, ⇩

Activar capacidad "fuerza"
⇦, ⇨, ●, ⇦, ⇨, ⇦

Activar capacidad "nadar"
⇧, ●, ⇩, ⇨, ●, ⇦, ⇧

Activar capacidad "constricción"
⇩, ⇧, ⇨, ⇨, ●, ⇧, ⇧, ⇩

Forjar Soul Reaver con fuego
⇩, ⇧, ⇨, ⇧, ⇩, ⇦, ●, ⇨, ⇩

Reaver = Fire
▲, ⇨, ⇩, ●, ⇧

Reaver = Ariel
5, ⇨, ⇧, ⇧, ▲, ⇦, ⇦, ⇨, ⇧

Reaver = Kain
5, ●, ⇨, ▲, ⇦, ⇨, ⇨, ⇧

Activar hechizo "glifo de fuerza"
⇩, ⇦, ▲, ⇩, ⇧

Activar hechizo "glifo de piedra"
⇩, ●, ⇧, ⇦, ⇩, ⇨, ⇨

Activar hechizo "glifo de sonido"
⇨, ⇨, ⇩, ●, ⇧, ⇧, ⇩

Activar hechizo "glifo de agua"
⇩, ●, ⇧, ⇩, ⇨

Activar hechizo "glifo de fuego"
⇧, ⇧, ⇨, ⇧, ▲, L2, ⇨

Activar hechizo "glifo de sol"
⇦, ●, ⇦, ⇨, ⇨, ⇧, ⇧, ⇦

Capacidad para cambiar de reino en cualquier momento (además de nadar, etc.) ⇧, ⇧, ⇩, ⇨, ⇨, ⇦, ●, ⇨, ⇦, ⇩

Nota 1: si has activado una capacidad superior, las inferiores también estarán habilitadas, por lo que no tendrá ningún efecto introducir códigos para estas últimas.
Nota 2: el efecto de algunos de los trucos sólo se activará cuando Raziel esté en el reino material, y entre ellos se encuentran los códigos para glifos y Fuego/Ariel/Kain Reaver.

TRIPLE PLAY 2000
100% americano

ESTADIO SÚPERMEGAENORME
Ve a la pantalla de creación de jugadores e introduce el nombre YELLOW STONE. El tamaño y la altura de las vallas sufrirá un cambio más que importante.

TARZAN
Yo chita

¿Te quedas atascado en la última historieta de Disney? Pues usa este truco y... ¡*angagua*!

VIDAS EXTRA
Si te quedan pocas vidas, sólo tienes que volver a jugar los primeros niveles para ganar vidas extra. Sin embargo, ten cuidado de NO GRABAR la partida justo después de acabar uno de los niveles repetidos, porque te quedarás bastante tirado. Cuando tengas suficientes vidas, vuelve al último nivel que hayas desbloqueado y continúa tu partida. Ya grabarás después.

WIP3OUT
Pero, ¿quién ha diseñado ese logo?

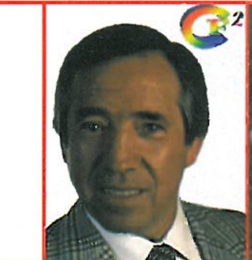
Ya nos extrañaba a nosotros que *Wip3out* no tuviese modo para cuatro jugadores con cable de enlace. Parece que lo hay, aunque al cierre de esta edición de *PlanetStation* no hemos podido confirmar que funcione. Por algún motivo, resulta que es una opción oculta. ¡Recuerda que lo oíste primero en esta revista! (si finalmente funciona, claro... je, je, je).

4 JUGADORES CON CABLE DE ENLACE
1. Necesitas dos PlayStations, dos televisores, dos ejemplares de *Wip3out* y un cable de enlace. Interconecta ambas máquinas con dicho cable y luego carga el juego en las dos PSX.
2. Haz esto en las dos consolas: selecciona 'Options', 'Game Setup', 'Default Names' y 'Default Name Player One'. Introduce el nombre LINK y la pantalla hará un flash en confirmación de que la cosa ha funcionado.
3. Vuelve a la pantalla principal de opciones, en la que encontrarás una opción nueva llamada 'Establish Link'.
4. Selecciona la opción 'Establish Link' en las dos consolas; la primera será la máquina "master", y la segunda la "slave".
5. Escoge el número de jugadores (2 en cada consola si quieres una carrera con 4 participantes) y ve luego a 'Single Race' o 'Eliminator Mode' (en la máquina "master"). Para 'Single Race', escoge 'Class' y 'Track'. Cuando todos los jugadores hayan seleccionado sus vehículos, comenzará la carrera.
6. En el modo de cuatro jugadores sólo habrá otros tantos vehículos en la parrilla de salida. En modo de 2 jugadores, en cambio, competiréis con oponentes gobernados por la máquina; vamos, igual que en el modo de pantalla partida, pero con una tele para cada uno de vosotros.



LOS PEORES TRUCOS

¡Qué bonito es vivir en este país! Podemos disfrutar tanto de inventos lúdicos de tecnología punta que revolucionan el panorama internacional —caso de los Furby— como de valores sempiternos *made in Spain* (El Fary, Rocío Jurado, Ortega Cano...). Gracias a este sustrato cultural, es inevitable que surjan genios como los que nos escriben para aparecer esta sección... y los que les contestan.






NOTA PARA LOS LECTORES MENOS AVENTAJADOS: ESTOS TRUCOS NO FUNCIONAN O TIENEN EFECTOS INDESEABLES



En *Syphon Filter*, teclead L1, L2, X, ● y Select en la pantalla de 989 Studios; un multitudinario "oooolé" confirmará que lo habéis hecho correctamente. Veréis que además de las opciones iniciales aparece una nueva llamada "Cheat Demo" que permite ver una espectacular intro (con gráficos a lo *Gran Turismo*) de la demo de *Ortega Cano Bullfighter Simulator* en la que podréis manejar a Logan luciendo traje de luces con la cara del marido de la Jurado. Vuestra puntuación se basará en orejas, rabos y ovaciones. Se pueden realizar espectaculares combos al estilo *Tekken*; si en la pantalla de carga mantenéis pulsado Select, el estoque se convertirá en un sable al estilo *Soul Blade*, en una recortada al estilo *Duke Nukem* o en el tupé nuclear del *Resident 2* (según le dé al matador).

Este truco, aparte de coincidir bastante con la información aparecida en la carta de un lector publicada en una revista de la competencia (¿qué pasa?, ¿nos ponéis los cuernos? ¡A ver si nosotros vamos a practicar la misma política con vuestras novias!), ha desatado exabruptos multitudinarios en la Redacción... y no precisamente "ooolés". Evidentemente, este truco no nos lo tragaríamos ni *jartos* de Agua del Carmen, pero hay detalles en tu texto que se merecen algo más que palabras. ¿Qué es eso de "con gráficos a lo *Gran Turismo*"? ¿Acaso se ven los reflejos del sudor del toro sobre la piel? Nosotros proponemos a Fernando Ganzo y Hernán del Mazo, los dos seres que nos han enviado "esto", participar en un juego llamado *Gran Torismo*. Basta con que vayan a Pamplona el 7 de julio y busquen a un montón de mozos que corren como posesos. La misión de nuestros héroes consistirá en situarse entre el bullicio y permanecer quietos PASE LO QUE PASE. Ya verán qué bonito combo astado se ejecuta sobre sus costillas...



En *Final Fantasy VII*, mete el segundo CD en la PlayStation y empieza a jugar. Escoge la opción "Nuevo juego" y, cuando ponga el mensaje "inserte el CD 1", mete el CD 3. Empezarás dentro del cráter de Sefirot, con nivel 99, maestría en materia y armas últimas. Si sales del cráter y te diriges a la granja Chocobo, Chocobilly te dará la materia de invocación PEPIS en maestro.

¿Qué pa, qué pa, qué paaaaaaacha? Un adicto al programa "El Informal" llamado Rocky nos ha deleitado, modosito él, con este gran truco que, lamentablemente, no está incluido en nuestro especial *Final Fantasy VII*. Por cierto, lo de invocación PEPIS "en maestro"... ¿qué significa? ¿Acaso es que cuando invocas en el juego al sargento más rosa del mundo te enseña cómo llegar hasta "el cráter del Sefirot"? ¡Qué más te gustaría a ti, pillín!



He descubierto que entre la Play y un Furby existe conexión! Si coges a uno de esos bichejos y lo despedazas (si no puedes tú solo, recurre a un vecino que tenga un *pitbull*), puedes sacarle su tarjeta de memoria para conectarla a la consola y, de esta forma, cuidarlo como si fuera un juego para ver lo que había aprendido. ¡Cuidado! No lo hagas al revés, porque si enchufas el Furby en tu tarjeta de memoria, puede aprender cosas de las partidas; el mío leyó mi partida de *Mortal Kombat 4* y no veas, ahora se ha vuelto de un peligroso que vamos. Además, también tenía partidas del *Metal Gear* y del *Tenchu* y ya no soy capaz de dormir por las noches.

Con esta misiva de un tal Rodrigo Calvo hemos descubierto para qué sirve realmente el Furby (eso que aparece en las imágenes de arriba y que no es ni El Fary ni un par de folclóricos). Nada de jugar o hablar con él: ¡a echarlo a los perros se ha dicho! Claro, Rodrigo, y luego te extraña que el pobre bicho quiera pegarte una paliza; ni que le enchufaras una tarjeta de memoria con partidas del somnífero *Hugo* calmarías a tu amiguito peludo. Es como si tu abuelo te tira por el balcón y luego le echa la culpa a la fuerza de la gravedad. ¿A que no mola, culebras?



En *Tekken 3* pásate el juego con Tiger Jackson, aprieta L1+ L2 + X + Start: Tiger se transformará en Santiago Segura y bailará junto al Gran Wyoming la canción *¿Qué pasa contigo tío?*. Pero ahí no acaba todo: grábalo en tu *memory card* y graba en el CD la canción del Fary *Torito bravo*; luego pon el juego, dale a "Load" y podrás controlar a los protas de la película *Muertos de risa*; el monstruo final será Fary Ogre (mezcla del cuerpo de Ogre y el cabezón de El Fary).

Ricky —no confundir con el energúm..., perdón, con el lector del truco número 2, cuyo nombre era Rocky (¡hay que ver cuánta originalidad hay en el mundo!)— nos envía este fantastico truco con solera hispánica que no hemos podido probar porque no entendemos eso de "graba en el CD la canción del Fary". ¿Cómo demonios grabamos a El Fary en un CD negro de Play? Nosotros hemos intentado hacer un apaño metiendo al cantante *in person* (aprovechando que tampoco es muy grande) dentro de la Play a través de la ranura de la tarjeta de memoria, y con el cuerpo no había problema, pero de cuello para arriba no entraba ni sentándosele HolyBear encima. En fin, ahora estamos intendo conseguir al *final boss* Gil Ogre, pero somos conscientes de que para lograrlo en lugar de una PlayStation necesitaríamos una PlayPlazadeToros.

TORNEO '*ESTO ES FÚTBOL*' >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

El Club de Otakus de Terrassa, con la colaboración de *PlanetStation*, os invita a echaros unas partidas (y unos partidos) en el torneo de ***Esto es fútbol*** que tendrá lugar en el próximo **Salón del Manga**. La cita es en L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona) los días 30 y 31 de octubre y 1 de noviembre. Los que queráis participar podéis incribiros a partir del 14 de octubre y hasta el día 27 llamando al teléfono **93 731 42 71**.
La entrada al recinto de La Farga, donde se celebra el salón, sólo cuesta 400 pesetas y la participación en el torneo es **GRATUITA**.

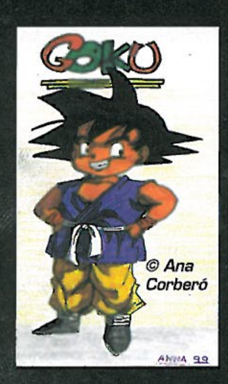
Y si lo tuyo no es darle al 'deporte rey' ante una pantalla, también podrás jugar libremente a los demás títulos que habrá disponibles en las quince PlayStation habilitadas para el público, así que ¡anímate!

AL HABLA

AL HA

La fiebre de los cartuchos de trucos ha inundado nuestra Redacción de preguntas sobre ellos. Sin embargo, dado que hay varios y algunos tienen servicio técnico en España, lo mejor es que os informéis en la tienda donde lo comprasteis. En cuanto a vuestras opiniones, ¡no os olvidéis de mandarnos la encuesta de la página 29!

ESCRIBE A:
PLANET STATION
Editorial AURUM
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
O mándanos un mail a:
planet@intercom.es



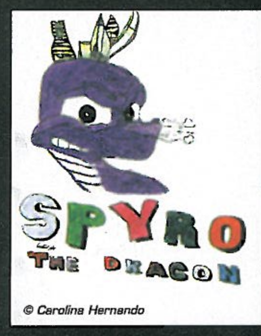
© Ana Corberó



© Arkaitz Peña



© David García



© Carolina Hernando

DE BIEN NACIDO ES SER AGRADECIDO
Francisco Fernández (Motril, Granada)
Antes que nada, me gustaría dar las gracias a Alejandra Rodríguez por decir que le encantó mi dibujo que salió en el número 9 de *Planet*.
¿Es verdad que Square ha entrado en fase de desarrollo de *Parasite Eve 2*?
Pues sí, y el juego ha sido presentado ya oficialmente. Ha sido concretamente en la feria Tokio Game Show (ver *Noticias*).
¿Cuántos planetas le daríais a *Parasite Eve*?
Teniendo en cuenta lo poco que dura para ser un RPG, con cuatro planetas va que chuta.

POP-ulous-UP
Afelio Custodio (Los Barrios, Cádiz)
***Populous* se merece más planetas de los que le distéis [3 y medio] y deberíais ponerlo en los top estrategia.**
Nuestro redactor HolyBear ha saboteado todos nuestros intentos por laurearlo de alguna forma como juego de estrategia porque afirma que *Populous* no pertenece a este género sino que se trata de un simulador (de Dios). En todo caso, creemos que la PlayStation no es la plataforma "natural" para los juegos de estrategia, y por lo tanto es difícil conseguir grandes logros en este terreno; *Populous* es un juego ambicioso y bueno, ¡pero no perfecto!
El otro día en los recreativos vi un juego de Namco que se llama *Soul Calibur* y me gustó mucho. ¿Estará para la Play?
No, estará para la Dreamcast. Y tiene muchos números para convertirse en un clásico de la historia de las consolas —a la altura de *Tekken 3* en Play o *Zelda* en Nintendo 64— porque parece que es una pasada.
¿Qué es el efecto 'pop-up'?
Se dice que en un juego hay "efecto *pop-up*" cuando los elementos del escenario aparecen enteros de repente (como ocurre con los árboles en muchos juegos de carreras, por ejemplo).

BIENVENIDO
Rodrigo Calvo (Leganés)
Salu2 a to2 los lectores, redactores y fauna ovejil de *PlanetStation*. Hace poco que conozco esta revista... la verdad es que sólo tengo el número 11. La razón por la que la compré fue porque vi a mi vecina en la portada y claro, me dije: "Vamos a ver qué se cuentan estos chavales... ¿cómo la conocerán?". Después de esta paranoia, empecemos con las cosas de verdad.
Veo que la gente habla mucho de Drako, Tucán, etc, etc... ¿Quién demonios son? ¿Los bedeles? ¿Las mascotas? ¿Vuestras suegras?
Llegas justo a tiempo, Rodrigo: en la página 24 de este mismo número te quedará todo muy claro.
Me parece bastante maja y legal vuestra revista, porque te ríes un montón y hacéis bien las cosas; sin embargo, me parece que abusáis de las guías. Me parece *dabuten* que la gente las pida, pero me parece excesivo (más del 50% de la revista son trucos). Podríais ponerlas más dosificadas y hacer más reportajes, que es lo interesante de verdad. En lugar de poner *chorrocientas* guías en un mismo número, podrías poner dos o así.
Haremos lo que nos digáis, tú y todos, en la *Encuesta* de este mes, en la página 29.
Me llamó la atención fue ese simulacro de sección llamada *Los peores trucos*. Dejando de lado los reportajes, es la que más *punch* tiene de la revista, junto a los pies de foto. ¿A quién se le ocurrió la idea? Me gustaría agarrarle de la solapa y meterle en un loquero de máxima seguridad (como mi instituto).
La sección de *Los peores trucos* existe desde el número 1 y lo peor no es quién la inventó sino ¡quién participa!
Una cosa más, ¿publicáis todos los dibujos que os llegan? Supongo que sí, porque deberéis de saber que el cómic de Andrés Bello Lorite (del número 11) está hecho en un par de minutos (o semanas, dependiendo de su velocidad intelectual) con Comic Chat de Mocosoft (los creadores del popular Güindous).
¿Ah sí? Pues vaya... En cualquier caso, no los publicamos todos porque no cabrían ni en diez páginas.
Por último, quisiera lanzar un SOS a todo aquel que tenga el *Wild Arms*. Ya dispongo del Golem de Tierra y me encuentro atrapado en la ermita santa al sur de Corte Siem. Logré encontrar al demonio infiltrado con forma de perro y derrotarle... ¿¿y ahora qué?? Por favor, estoy atascado, pido ayuda.
Por si te sirve de ayuda, publicamos el *Libro de ruta* de *Wild Arms* en los números 5 y 6 de la revista.

ESPECIALES A DOMICILIO
Antonio Rosado (Cuevas del Becerro, Málaga)
Me suscribí a *PlanetStation* el primer día que salisteis al mercado y espero seguir durante mucho tiempo más, pero hay algo que no comprendo. Yo recibo la revista todos los meses en mi casa muy cómodamente sin tener que ir al kiosco ni nada de eso, pero ponéis a la venta unos especiales que no vienen con la revista, y para comprarlos me tengo que desplazar 20 km., ya que en el pueblo me es imposible conseguirlos.
Lo cierto es que los especiales —que son independientes de *PlanetStation* y, por lo tanto, hay que comprarlos de forma separada— se distribuyen de entrada sólo en los kioscos. Sin embargo, dado que al cabo de unos meses se pueden adquirir llamando por teléfono a la empresa distribuidora, Comercial Atheneum (93 654 40 61), estamos seguros de que si alguien quiere comprarlos directamente de esta forma, puede hacerlo. El único inconveniente es que hay que pagar los gastos de envío.
No logro encontrar la pantalla para introducir los códigos que publicáis de *Metal Gear Solid* y *Gran Turismo*.
¿No será que te falta el cartucho de trucos para el que son esos códigos...?
He leído que hay gente que no pudo conseguir el número 2 de vuestra revista. Pues resulta que yo la tengo *repe*, y me gustaría cambiarlo por algún juego (el que algo quiere algo le cuesta). Mi número de teléfono es el 952 16 23 38 (de 19 h. en adelante) y el 906 911 763 (de 14 a 15 h.).

¿CD NUEVO? NO, LAVADO CON ALADDIN
Juan Antonio Fernández (Salt, Girona)
Quiero explicar un "peazo" de truco (no para jugar) que he descubierto por casualidad. Tengo el *Colin McRae Rally* y estaba muy hecho polvo por mi culpa, hasta el punto que sólo cargaba hasta Montecarlo. Pues bien, lo limpié en sentido circular con un limpiametales (ojo al dato) que se llama ALADDIN ALGODÓN MÁGICO de la casa RECKITT & COLMAN, S.A.; es como una especie de lana de vidrio humedecida con algún potingue. Cuando el líquido se seca se queda blanco y se le pasa un trapo limpio de algodón. El resultado es espectacular: queda brillante, quita los arañazos y en mi caso no ha vuelto a fallar mi *Colin McRae*. Probadlo con algún CD rayado y comprobad que funciona. Es fantástico y, si lo publicáis, les haréis un gran favor a los usuarios de PlayStation.
P.S. El producto se encuentra en cualquier supermercado, en la zona de los limpiamuebles y demás.
Pues no lo hemos comprobado porque, por una parte, no podemos responsabilizarnos de una recomendación de este tipo (siempre podría haber alguien que lo hiciera mal y luego nos pidiera explicaciones) y, por otra, porque nos fiamos de tu experiencia. Además, no nos cuesta de creer lo que dices porque conocemos el producto y sabemos que va muy bien para los metales. Así pues, ahí queda tu consejo. ¡Gracias!



'PROQUE' FUE UN ERROR

Anónimo (vía correo electrónico)

¿Quiénes son los que aparecen en los cuadros cuando luchas contra Psycho Mantis? ¿Los programadores?

No, los programadores salen en las fotos que haces con la cámara. ¿Será Hideo Kojima en diferentes posturas?

En el número 11 de *PlanetStation*, en el reportaje de juegos de pistolas, ¿por qué hablasteis de la Avenger y no de la Avenger Pro, que ya ha salido?

De hecho, la que analizamos era la 'Pro', sólo que por algún extraño fenómeno, dicho apéndice del nombre no salió (estáis en todo, ¿eh?).

SEAMOS SERIOS

Fran, el hijo de Antonio (Vía correo electrónico)

En primer lugar quisiera decir que estoy de acuerdo con SCAR (*Gallinero, PlanetStation* nº 11).

Dicho está.

En el *Metal Gear*, ¿por qué tienes tanto tiempo el disco MO, si no sirve de nada? Un amigo mío dice que si vences al ninja sin que rompa ningún ordenador, puedes meterlo en una terminal y ver una grabación del MT Rex en plena acción. ¿Es cierto?

Lo del disco MO forma parte de la historia; no es que sirva para nada específico, pero es un elemento más que al final del juego, durante la conversación entre Revolver Ocelot y el presidente de Estados Unidos, sirve como puente hacia la segunda parte. Ocelot se queda el magneto óptico (Snake no lo recupera tras la tortura) con los datos de las pruebas piloto de Metal Gear, por lo que esta terrible arma continúa existiendo y, en definitiva, garantiza la existencia de *Metal Gear Solid 2*. En cuanto a lo del ninja… pura palabrería.

Al principio de *Final Fantasy VII*, en los créditos, dice que está basado en un libro. ¿Qué libro es ese?

Lo que dice es que está basado en una historia inventada por alguien, pero eso no significa que se trate de un libro, ni que tenga un título, ni que esté publicado, ni nada.

¿Por qué no dais un póster de Tucán, como el de la foto de *Planet* 11? Estoy seguro de que venderíais el doble de revistas.

Ya, pero a lo mejor se descubriría el pastel…

¡ME LO PIDO!

Cristina Miras (Águilas, Murcia)

En la revista número 11 leí la carta de Rebeca Pérez, de Montemayor de Pililla, que decía que tiene un póster de *FFVII* en el que no está interesada y se lo daba a quien lo quisiera. Pues bien, yo lo quiero.

Lo único que podemos hacer ahora para que os pongáis en contacto es publicar tu dirección para que ella te escriba o te lo envíe, así que ahí va, Rebeca: c/ Aire, 113, 2º D - 30880 ÁGUILAS (Murcia).

VINCENT, *MON AMOUR*

Ana Martín, alias 'Capitán S.e.m.i' (Alonsotegi, Vizcaya)

Tenéis los mejores análisis —cortos pero excelentes— y unos *Libros de ruta* muy, muy, muy útiles. Me encantan la sección *Al Habla*, *Los peores trucos* y el cómic de Zao. En segundo lugar, os felicito por el excelente trabajo que hicisteis con la guía especial del juego más grande del mundo existente, inmaterial y mágico (como el mío): *Final Fantasy VII*. Aunque me dolió un poquito que no incluyerais ciertas ilustraciones (del tiarrón más májo y megafantástico del juego, el mejor —Vincent, claro—, por ejemplo).

¿Pero ya sabes que está en paro? Tener muchas aventuras que contar está bien, pero ¿llevarás tú el pan a casa para vosotros dos y para los churumbeles que ambos engendréis? Bueno, bueno, tú misma… Nosotros te dedicamos unas cuantas imágenes que hemos encontrado de él para que os vayáis conociendo mejor.



En el número 2 de la *Planet*, en la sección *Satélite Japo* vi un juego que hizo que me hirviera la sangre: *Ergheiz*. Creo que era un beat'em-up cuyos 'protas' son de *FFVII*. ¿Podré comprarlo aquí o me voy a Japón?

Aparte de que aquí no podrás comprarlo porque no va a salir, si puedes irte a Japón ¡no desaproveches la oportunidad!

La última vez que he jugado a *FFVII* (la 14ª, creo) encontré el elemento "Ira del Demonio Blanco", que parece ser un ataque Limite 4, puesto que al ordenar por tipo los elementos me aparece entre los de Red y Cait Sith. ¿Es que hay otro personaje secreto?

No: sólo hay dos: Vincent y Yuffie. Como ya debes de saber, para que funcione el límite 4 tienes que haber conseguido todos los anteriores y luego aplicar el objeto especial sobre el personaje que le corresponda.

En el número 10 leí la carta de Rebeca Pérez en la que animaba a alguna socia que supiera dibujar a que enviase dibujos de Leon en ropa interior ajustada. Yo suelo dibujar sobre todo dragones, magos, lobos… y nunca se me ha ocurrido dibujar a nadie en calzoncillos, pero si te sirve, me he especializado en Cloud y Sephiroth, que son los dos rubiales de tu póster. Hice uno del segundo sólo en pantalones; si me acuerdo de donde lo puse lo mando. ¿vale?

Prometemos publicarlo.

En ese mismo número vi un dibujo que me gustó mucho, de José Miguel Montoya, que me llegó al alma. Tengo todas las figuras y todos los pósters de los 'protas' de *FFVII* en fondo blanco con el logo del juego, hechos por mí según las presentaciones del manual de instrucciones… menos mi favorito, Vincent, al que nunca he sido capaz de dibujar. Llevo mucho, mucho tiempo tratando de comprarlo, pero no lo encuentro. José, mi sentido (que no suele fallar) me dice que tú podrías tenerlo. Si te interesa cambiármelo por algunos dibujos o pósters, mándame una carta; si no, pero sabes dónde podría conseguirlo, házmelo saber, ¿vale? Mi dirección es c/ Lasao, 31, 2º - 48810 ALONSOTEGI (Vizcaya).

LA VIDA ES DURA

José María Blanco (San Juan de Aznalfatache)

Ya que mi mejor amigo me ha abandonado desde que tiene novia, me he decidido a escribiros para desahogarme (y para ver si lee la carta y se da cuenta de que la vida no es sólo una tía).

Dale tiempo, Jose Mari, dale tiempo…

¿Por qué juegos como *Dino Crisis* o *ShadowMan* se venden en algunas tiendas en versión PAL mucho antes de sus lanzamientos?

Porque las listas de lanzamientos oficiales son un cachondeo, normalmente para mal (porque los juegos acostumbran a salir más tarde de lo anunciado) pero a veces también para bien (y entonces salen antes de lo anunciado en la primera página de nuestra sección de *Cuenta atrás*)..

Tengo *Porsche Challenge* y lo he disfrutado mucho con los trucos del nº 5, pero inmediatamente después del truco de los coches invisibles se me congela la imagen. ¿Qué debo hacer?

Llamar a tu amigo el de la novia, a ver si se compadece y te consuela. No queremos ser crueles, pero si el juego se cuelga no hay más que "reiniciar". Es un "efecto secundario" de los trucos, sin más.

PD: Pág. 57 del nº 11: en el recuadro de información decidisteis ponerle un nuevo botón al mando: ¡¡el R3!!

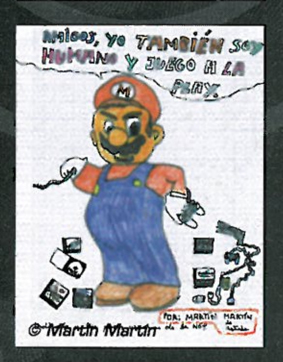
¡Eso díselo a los creadores de *Ape Escape*! El botón R3 se activa apretando el *stick* hacia abajo, y es algo que han introducido los programadores de este juego.

Pág. 61 del mismo nº: en la misión 12 encontramos una imagen con los textos ¡¡en perfectísimo inglés!!

Gracias, chavalote. Nos ha costado mucho


© Ione Diaz


© Manuel Camuñas



© Martín Martín



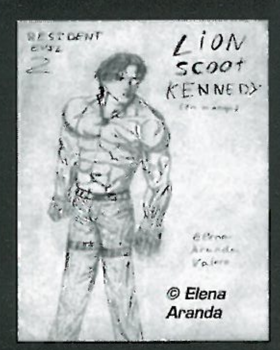
Sergio Rodríguez



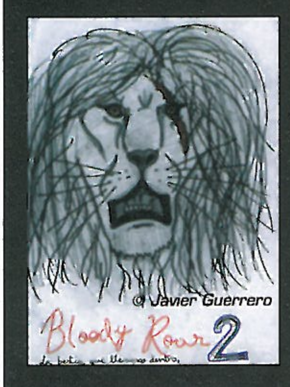
© Yeray Jesús Vareas



© Alfonso De la Fuente López

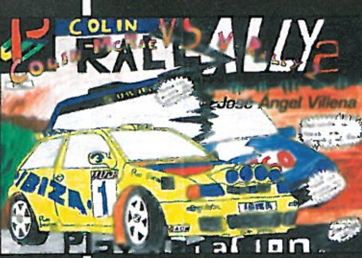


© Elena Aranda



© Javier Guerrero


© Javier Alonso



José Ángel Villena



© Raúl Llapart

PLAY LOS CRÍA Y PLANET LOS JUNTA

Javi García (Valladolid)
Me gustaría cartearme con chicos y chicas de 15 a 18 años. Prometo contestar a todas las cartas. C/ Hornija, 14, 1º A - 47013 VALLADOLID.

Francisco José Barquero (Quintana de la Serena, Badajoz)
Soy Fran y esta es mi dirección: c/ Francisco Pizarro, 2 - 06450 QUINTANA DE LA SERENA.

Javier Reglero (Valladolid)
Si alguien de Valladolid (capital) quiere incluirme en algún club de fans de Play o de cualquier consola o de Dragon Ball o de… lo que sea, que me escriba: Paseo San Vicente, 14, 3B - 47013 VALLADOLID.

Francisco Ballesteros (Alicante)
Tengo 16 años y, si alguien quiere tener un amigo para jugar, hablar sobre Play, música, etc., podéis escribir a: c/ Virgen del Socorro, 66, 3º Dcha. - 03002 ALICANTE. Me gustaría saludar a dos personas que hacen que esta sección sea entretenida: a la gran dibujante Marta Terés y a la recién operada de cambio de sexo, ahora mujercita, Alejandra Rodríguez.

Óskar Allende (Fene, A Coruña)
Me gustaría vender el juego *Syphon Filter* americano. Está nuevo, sin usar, porque me lo trajeron de allá cuando yo ya lo tenía. Si a alguien le interesa comprarlo, que me escriba; por el precio no hay problema, ya llegaremos a un acuerdo.
C/ La Fraga, 10, 1º Izda.
15500 FENE (A Coruña).

adquirir el "perfectísimo" nivel de inglés que tenemos, pero vemos que ha valido la pena porque hay lectores que saben apreciarlo.

GATESCAST 2000

Karlos Garai (Vía correo electrónico)
Me llamo Karlos Garai y soy de Bilbao. He oído rumores de que el metomentodo Billy Gates piensa sacar una consola a finales del año 2000 que dicen que va a ser la hostia.
¡Cierto! Corren rumores desde hace bastante tiempo de que Microsoft va a sacar una consola propia, y como recientemente ha habido novedades, damos cuenta de ellas en la sección de *Otros planetas* de este mes (página 11).
¿Por qué las PSX de ahora no tienen el conector para el Xplorer? ¡Menuda putada!, puesto que por culpa de mi hermana que se le ocurrió ponerle el chip derrotaconsolas, cuando yo estaba de vacaciones y aun después de decirle los problemas que les dio a otros colegas, se me jodió la consola. Compré otra y ¡qué sorpresa me llevé cuando el Xplorer no me valía! Agarré a mi hermana por el pescuezo, la encerré en su habitación y la obligué a pasarse 37 veces el juego de Zerda con una Nintendo sesenta y no sé qué.
¿De dónde decías que eras?
Bueno, os dejo que tengo que sacar a mi hermana a la calle para que haga la fotosíntesis (no resistió más de 3 veces).

PENSAMIENTO ÚNICO

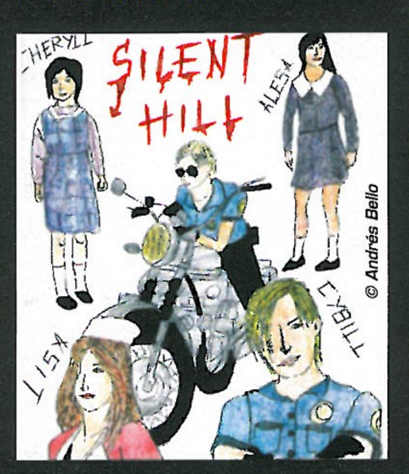
José J. Luque (Roquetas de Mar, Almería)
En el nº 10 de *PlanetStation*, en el reportaje de las chicas más potentes, ¿cuál es el de la chica rubia de la esquina superior derecha en bikini de la página 37?
Es del juego *Dead or Alive 2*, que no saldrá para PlayStation sino para Dreamcast (por eso no está en los ránkings, porque no es del "planeta PlayStation").
¿Y la monja que hay debajo?
Esa es de *Rogue Trip*, que éste sí es para Play y sacamos una guía en el número 3.
¿Hay alguna chica picante o espectacular en la Redacción? Si la hay quiero su foto y su teléfono.
Nuestra redactora jefa, Tucán, intenta ser picante comiendo mucho *allioli*, y espectacular cambiándose el color del pelo tres veces al mes, pero quizá no es eso a lo que te refieres…

NO TE QUIERES ENTERAR, YE, YE

Sergio Sánchez (Málaga)
Decidme 10 ventajas de PSX sobre N64.
Dos son compañía y tres, multitud, así que ahí van dos razones para preferir PSX:
1) La cantidad y calidad de los juegos, y
2) No hacemos ninguna revista de N64.
¿Hay algún juego en la N64 como *Gran Turismo* o *Metal Gear*?
¿Pero no has tenido bastante con la respuesta a la primera pregunta…? No, no hay ningún juego como *GT* o *MGS* en la N64. La mayoría son muy infantiles.
El otro día estuve en una recreativa donde estaba el *Colin McRae Rally* pero sin volante (es decir, con los joysticks normales). Jugué para probar: te daban 20 minutos y cuando se acababa el tiempo salía el logo de SCEE y de PSX. ¿Era eso una chapuza barata de meter la Play dentro?
Tiene toda la pinta, pero sin verlo no podemos afirmar nada.
En Málaga TV, los jueves y los domingos de 17:30 a 20:00 horas —más o menos— dan un programa de videojuegos (PC y PlayStation) de DiverTienda.



© Josep Pou



© Andrés Bello

¿Y TÚ DE QUÉ PLANETA ERES?

Zizou (Vía correo electrónico)
Hola Yen (ups). Buenas noches nenitas, tikitikiti, somos una piña (tampoco). Hola planetarios y saludos cordiales (esta sí) a: Trugil (el facineroso), Tucankamon (la redactora de jeroglíficos), Drakar (que llega con su kar-roña de París), a Lolybeartriz (¿qué paaasa?) y aparte (porque no son redactores) a Nen-uco y a Ablaham.
Quizá seas de este planeta, pero está claro que tu paso por otros "astros" ha dejado huella en tus neuronas… Aun así, gracias por tus saludos y esos nuevos motes que tan ingeniosos te han salido.
¿Qué haréis cuando la Pepetion 2 [sic] sustituya a la original? ¿Os llamaréis *PlanetStation 2*? ¿Cuántos juegos en desarrollo hay confirmados? ¿Aprenderá Sony, o dejará que unos desalmados sigan pirateando con su nueva consola?
Para empezar, la PS2 no "sustituirá" a la "original" sino que ambas convivirán tranquilamente en el mercado, pero todo lo relacionado con la nueva consola de Sony lo resumimos en el reportaje de este mes, así que no lo repetiremos aquí.

NOTA DE REDACCIÓN: SI TU CARTA NO APARECE EN ESTE NÚMERO, NO DESESPERES; QUIZÁ HA LLEGADO DEMASIADO TARDE Y LA RESERVAMOS PARA EL SIGUIENTE.



EL GALLINERO

Nota: La Redacción de *PlanetStation* informa de que los textos publicados en este recuadro son originales de los lectores y, por lo tanto, advierte de que no tiene por qué compartir sus afirmaciones y opiniones (es que hay cada una...).

PIRATERÍA

Rodrigo Calvo (Leganés)

Después de ver cómo está el panorama, lo único que puedo hacer es darle la razón a ese tal Perico [*Planet* 11]. Y es que es verdad, algunos de los lectores de vuestra revista son un poco (un poco muy grande) hipócritas. Eso de que rechazan la piratería es una mentira universal (tal vez algo menos). A este paso, prácticamente todo el software de España será ilegal. Hace un par de años las cifras lo colocaban al 90% de todo lo que circula en el país. Pero eso en ordenadores y cosas así. No es arriesgado decir que la Play vende tanto gracias al famoso "chip multisistema". Lo cierto es que la consola gris, como todo rico, ha ganado un poco de dinero y a consecuencia unos gramos de peso.

Soy programador de videojuegos (algo joven) y me molesta todo este asunto. La piratería sólo hace que las compañías pierdan dinero y por tanto los juegos suban (o por lo menos que no bajen) su valor. Pero si hay algo que desde luego vaticina un final ilegal para la PSX, es el tremendo descontrol que tiene Sony. La compañía madre de nuestra consola piensa que con un par de redadas en unos cuantos locales es suficiente para parar el asunto. ¡JA! Ha llegado tan lejos el cacao mental de estos señores que cualquier compañía se burla de ella. Para muestra un botón: la gente que copiaba los juegos (en su PC) no se quedaban con ellos porque no podían jugar a ellos. Ahora ya no, porque ha nacido BLEEM, el primer emulador 100% legal de Play para ordenador. Sony lo llevó a juicio y... perdió.

Y no sólo eso. Los archifamosos chips solían moverte la lente y ¡CRASH! adiós garantía. Ahora eso se acabó. Existe un artilugio que no va dentro (se conecta al puerto paralelo) y si se te va al carajo la consola, lo retiras, llamas a POWERLINE y ya está. Al ser un periférico, no hay forma de demostrar que la tuvieras trucada. ¿Qué cuál es dicho invento revolucionario? Nada más y nada menos que el ACTION REPLAY (y casi todos sus hermanos de la competencia). Además de trucos, con él se puede jugar a los juegos de importación y a los piratas. Y Sony sin saberlo...

Rolando C. Aquino (Ciudad del Este, PARAGUAY)

Les escribo esta carta desde muy lejos para felicitarles por su excelente revista y además comentarles cosas sobre mi ciudad. En primer lugar, que acá donde yo resido los CD de videojuegos son en la mayoría piratas, y también las consolas y accesorios en general.

Esto es a causa de que Ciudad del Este es la tercera mayor ciudad comercial del mundo, y por esa razón los juegos que yo tengo son todos piratas, porque los originales están con un costo muy elevado, alrededor de 90 dólares. Acá los juegos llegan muy rápido; en febrero de este año yo ya tenía *Silent Hill*, y hace pocos meses [la carta de este lector es de agosto], *Syphon Filter*.

VIOLENCIA Y CENSURA

Ignacio Cano (Cerdanyola del Vallès, BCN)

Lo de la censura en los juegos de violencia, yo, como Fernando Fernán-Gómez: ¡¡a la mierda!!

CALIDAD vs PUBLICIDAD

Guifré Puig (Santa Coloma de Gramanet, Barcelona)

Estoy harto de tanta publicidad de algunos juegos de Play, a pesar de su poca calidad. Ejemplos:

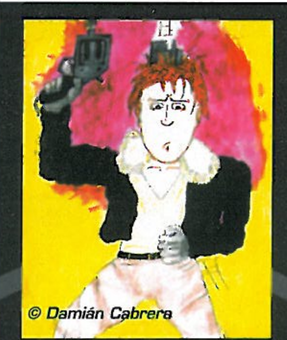
- *Metal Gear Solid*: el juego no está nada mal, pero *Syphon Filter* le da 1.000 vueltas. *Metal* es un juego con: malos gráficos, corto y fácil.
- *Resident Evil 2*: El juego es malo, y *Silent Hill* es mucho, mucho mejor. Este último, a pesar de su poca publicidad, es el mejor juego de terror.

Juan Ramón García (Rincón de la Victoria, Málaga)

¿Cómo se puede decir que *Syphon Filter* puede hacerle sombra a *Metal Gear*? ¡Vamos, hombre! Si comparamos los jefes finales, los enemigos, el comportamiento de las armas —como el láser de la Socom—, los gráficos, los secretos, los vídeos, las voces, la radio, los efectos de sonido, el argumento, etc. de *Metal Gear* —¡ah! y, cómo no, un pedazo de radar que no sabes dónde están mirando los enemigos— con algunos escenarios bonitos y un poco más de acción de *Syphin Filter*, nadie se atrevería a compararlos.

Jose Manuel Avellaneda (Murcia, vía correo electrónico)

No entiendo cómo se os ocurre darle cuatro planetas a *Tenchu* y cinco a *Resident Evil 2*, para mí que habéis puesto la puntuación al revés, porque es mucho mejor *Tenchu*. El otro es sólo matar zombis, matar zombis... nada más, y en dos dimensiones. No suelo comprar muchos juegos, a lo mejor uno bueno cada tres o cuatro meses, y además no los pirateo (no me convencen los juegos piratas y no quiero dañar la consola).



© Damián Cabrera



...ergio Rodríguez



© Sandra González Ramírez



© Juan Alexis del Castillo

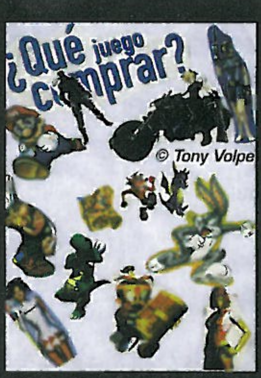


© José Javier del Castillo

¡¡¡GANADOR!!! Premio: tarjeta de memoria de 2 MB, camiseta y gorra de *PlanetStation*.



© Marcos Rodríguez



© Tony Volpe





TRUCOS SOLICITADOS

Un año en la brecha y continuáis pidiéndonos más y más trucos. ¿Cuándo terminará este ansia que os desasosiega? ¿Qué día podremos pegar ojo en lugar de estar probando estos códigos noche tras noche? ¿Cuánto tardarán nuestros novios/as en dejarnos tirados por otro/a con tiempo libre?



BREATH OF FIRE III

"Aliento de Fuego", además de ser una precisa descripción de lo que sentimos en la Redacción cuando HolyBear desayuna enchilada con paté de guindillas, es el título de uno de los primeros RPG que aparecieron en PlayStation. Aquí tenéis un par de truquillos que os pueden sacar de situaciones de apuro.



Vida infinita

Para tener una fuente de vida ilimitada, pon a Rei en tu equipo de batalla y lucha contra un Gootitan. Utiliza la habilidad Pilfer de Rei hasta que robes una Life Shard. Repite la técnica hasta que quedes saciado. Si lo que quieres es obtener más Magic Shards haz exactamente lo mismo pero luchando contra un Revenant.



Maestro Hachio

Si quieres conseguir que Hachio, el obeso gato cocinero, te ofrezca sus servicios como Maestro, debes entregarle cuatro ítems para que prepare un plato. 1) Beef Jerky: Puedes robarlo en la casa de Bunyan. 2) Angler: Lo encontrarás cerca de la orilla situada al lado de la Angel Tower. 3) Squid: Puedes conseguirlo en el punto de pesca que está situado fuera del Wyndia Castle. 4) Swallow Eye: Este ítem, que incrementa tu agilidad si lo tomas, lo consigues derrotando a enemigos como Ripper (de los primeros que te encuentras en el juego) o Slasher.

FORMULA 1 98

Año tras año, los de Psygnosis repiten *fórmula* con más o menos acierto. La edición del pasado año fue, con diferencia, la peor de todas: coches y circuitos estrechos, dificultad extrema y un motor 3D más lento que una carrera de ostras. Aunque estos trucos no sirvan para mejorar ninguno de estos aspectos, al menos no tendrás que sufrir —demasiado— para avanzar algo en este juego.

Circuito acrobático

Para acceder al Circuito Acrobático (o Grand Prix de Anaheim) debes poner como nombre de tu conductor **Cheesy Poofs**. En la pantalla de selección de circuito encontrarás esta nueva pista a la derecha del de Suzuka.

Coliseo Romano

Igual que el anterior, pero introduciendo como nombre **Go Cows**.

GLOBAL DOMINATION

Si quieres sentirte como Ronald Reagan en sus buenos tiempos y tener el poder de apedrear a misilazo limpio cualquier parte del mundo, lo mejor que puedes hacer es pillar por banda este *Global Domination* y dar rienda suelta a tu tiranía. Y como en este mundo no hay ser maligno que no haga trampas, ahí van unas ayuditas para hundir al enemigo sin esfuerzo. Sólo tienes que introducir los siguientes códigos mientras juegas:

Hacer el imperio más grande: R1, R1, R1, ×, L1 y L1
Escudo: ×, Select, Select, R1, R1, R1, L1, L1 y R1
Incrementar armas especiales: ×, Select, Select, L1, L1, L1, R1y L1
Incrementar fuerzas especiales: Select, X, Select, ×, L1, L1 y R1
Ver submarinos: L1, R1, ×, ×, ×, ×, L1 y L1
Incrementar Defensa: L1, L1, L1, Select, Select, Select y Select
Disparar todas las defensas: R1, L1, R1, ×, ×, × y ×

LOADED

Un juego de acción al viejo estilo basado en tres premisas fundamentales: disparar, tirotear y ametrallar cualquier cosa que se mueva por la pantalla. Aquí tienes unas pequeñas ayudas por si no consigues acabártelo ni a tiros.

Munición extra

Para obtener munición extra, pausa el juego y mantén pulsados L1 + L2 durante diez segundos. Mientras los tengas pulsados, presiona ↓, →, ●, ←, →, ●. A partir de entonces puedes rellenar la munición pausando el juego y seleccionando la opción 'Ammo' que aparece.

Vidas extra

Pausa el juego y mantén pulsados L1 + L2 durante diez segundos. Mientras los tengas pulsados, presiona ←, ↓, →, ▲, ■, ×, ●.

Bombas gratis

Pausa el juego y mantén pulsados L1 + L2 durante diez segundos. Mientras los tengas pulsados, presiona R1, R2, ×, ▲, ■, ●, R1, R2, ●, ●, ■.

¡VEN A SIMO TCI '99 CON *PLANETSTATION*!



PARTICIPA EN NUESTROS TORNEOS PSX Y ¡GANA FABULOSOS PREMIOS!

SIMO TCI '99 se celebra en: IFEMA, Feria de Madrid Parque Ferial Juan Carlos I28042 Madrid **Horario:** Del 2 al 6 de noviembre: 10:00 – 19:00 Domingo 7 de noviembre: 10:00 – 15:00

Llama al **906 42 61 18 antes del 4 de noviembre** y sólo tendrás que darnos tu nombre, tu teléfono y tu población de residencia para conseguir GRATIS una de las 250 entradas que tu revista favorita pone a tu disposición.

Las 250 primeras personas que nos llamen —y que dicten sus datos de forma inteligible al contestador automático— tendrán derecho a una invitación GRATIS para los días abiertos al público general: el 6 y el 7 de noviembre. ¡Corre, corre, no te quedes sin la tuya!

Las horas a las que estaremos en la entrada principal de SIMO TCI para entregar las invitaciones a los agraciados serán:
Sábado 6 de noviembre
10:00 – 10:30
14:30 – 15:00
Domingo 7 de noviembre
10:00 – 10:30

Curarse
Para curarte, pausa el juego y mantén pulsados L1 + L2 durante diez segundos. Mientras los tengas pulsados, presiona →, →, ←, ↓, ↓, ↑, ▲, ●. A partir de entonces puedes recuperar energía pausando el juego y seleccionando la opción 'Health' que aparece.

Seleccionar nivel
Pausa el juego y mantén pulsados L1 + L2 durante diez segundos. Mientras los tengas pulsados, presiona ↑, →, ↓, ←, ▲, ●, ×, ■, ×, ▲, ■, ●.

Saltar niveles
Pausa el juego y mantén pulsados L1 + L2 durante diez segundos. Mientras los tengas pulsados, presiona ×, R1, ▲, R1, ■, ●, R2, R2, ×, ■, ▲, ×.

Aumentar la potencia
Para aumentar la potencia de fuego de tus armas, pausa el juego y mantén pulsados L1 + L2 durante diez segundos. Mientras los tengas pulsados, presiona ↓, →, ↓, →, ▲. A partir de entonces puedes recuperar energía pulsando el juego y seleccionando la opción 'Power' que aparece.

RAYMAN

Raymón
Después de que aparezca el logo de Ubi Soft, pulsa y mantén pulsados hasta que aparezca la animación del muro de ladrillos L1, L2, R1, R2, y pulsa Start. Mantén pulsados todos estos botones (incluyendo Start), y suéltalos cuando la pantalla se vuelva negra.

Continuaciones extra
Cuando hayas perdido la última vida y tengas dos o menos continuaciones, presiona Start para continuar el juego y aprieta ↑, ↓, →, ← para obtener diez continuaciones más.

FORMULA 1 98

Año tras año, los de Psygnosis repiten *fórmula* con más o menos acierto. La edición del pasado año fue, con diferencia, la peor de todas: coches y circuitos estrechos, dificultad extrema y un motor 3D más lento que una carrera de ostras. Aunque estos trucos no sirvan para mejorar ninguno de estos aspectos, al menos no tendrás que sufrir —demasiado— para avanzar algo en este juego.

Circuito acrobático
Para acceder al Circuito Acrobático (o Grand Prix de Anaheim) debes poner como nombre de tu conductor **Cheesy Poofs**. En la pantalla de selección de circuito encontrarás esta nueva pista a la derecha del de Suzuka.

Coliseo Romano
Igual que el anterior, pero introduciendo como nombre **Go Cows**.

SKULLMONKEYS

Da gusto ver cómo algunos os acordáis de este viejo título del catálogo de PlayStation que tan injustamente fue tratado en su día. Un juego de plataformas como este, en el que el protagonista puede crear un clon de sí mismo a base de ventosidades, debería haber barrido en las listas de ventas. Aquí tenéis un *poutpourri* de trucos dedicado a los que tuvieron el buen gusto de agenciarse este título.

Ítems extra
Pausa el juego, pulsa L1, ▲, ↓, R1, ●, →, ↑ y Select. Conseguirás tener al máximo todos los ítems de status.
Para conseguir todos los símbolos de los 70 dale a Select, ●, ↑, ←, ↓, ↑, ↓ y ■. Finalmente, para obtener todas las "Q" pulsa R1, →, ●, R2, R2, ■, → y Select.

Salto de nivel
Pausa el juego y pulsa ▲, L1, L1, ■, →, ●, ▲ y ↓. Por arte de magia *PlanetStationera* pasarás al siguiente nivel.

Congelar a los oponentes
Pausa el juego, mantén presionado L2, ←, ●, R2, ↓, ■, ▲ y ↓. Con ello se desconectará la calefacción del juego, sobreviniendo un frío polar que dejará a los enemigos congelados cual barritas de merluza.

A cámara lenta
Pausa el juego y pulsa L1, ▲, ←, ↓, R2, ▲, ← y Select. La acción se ralentizará de tal manera que podrás leer nuestra revista y jugar a la vez, alcanzando así el nirvana interior.

Pequeño Klayman
Si quieres reducir al protagonista como si fuera un bistec de a duro el kilo sólo tienes que pausar el juego y pulsar R1, ←, ■, ▲, R1, ←, ■ y ▲.

TEST DRIVE OFF-ROAD

Más coches
Para usar los siguientes vehículos, introduce los siguientes códigos como nombre. Si funciona, el comentarista dirá el nombre del coche en concreto.

Código	Vehículo
Beefy	Monster Truck
Fifty	Hot Rod
Sprinter	Buggy 4x4
Lowrider	Stock Car

Más circuitos
Para competir en estos circuitos, introduce los siguientes códigos como nombre.

Código	Circuito
FRIENDLY	Dirt Dash
SANDDUNE	Pharaoh's Curse
CRAZY	Sand Trap
ELITE	Under Construction
SNOWMAN	Snowball Express
ALLTRACK	Pipeline Way

Conducir a través de cualquier obstáculo
Introduce Davon como nombre. Este código te permitirá atravesar cualquier obstáculo.

TEST DRIVE OFF-ROAD 2

Todos los coches y circuitos
Para conseguir todos los coches normales y los circuitos restringidos, mantén pulsado Select en el menú principal y presiona L1, ←, L2, →, L2, ←, ↑, L1, L1. Comienza ahora una carrera normal. Tendrás también todos los coches en el modo 'World Tour'.

Conducir un autobús
En la pantalla de selección de transmisión, mantén pulsado Select y presiona L1, ↑, ↑, ↓, ↓, L2, L2, R2.

Conducir el coche Nitro
En la pantalla de selección de transmisión, mantén pulsado Select y presiona L1, ↓, ↓, ↑, L2, L2, R1, ←.

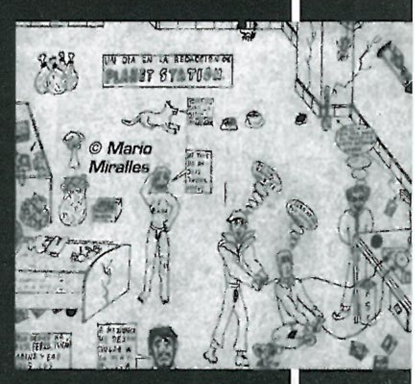
Conducir la camioneta de los helados
En la pantalla de selección de transmisión, mantén pulsado Select y presiona R2, L2, L2, ↓, ↓, L2, L2, R1.

Conducir el camión Viuda Negra
En la pantalla de selección de transmisión, mantén pulsado Select y presiona R1, L2, L2, ↓, ↓, ↑, L2, L1.

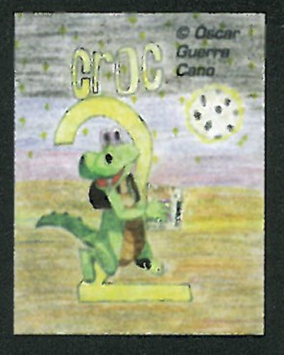
VICTORY BOXING 2

¿Tu hermana pequeña te machaca todo el día con los Backstreet Boys? ¿Tu madre secuestra la televisión todos los martes para ver "Médico de Familia"? Descarga tu ira sobre los boxeadores de *Victory Boxing 2* utilizando los púgiles ocultos que te brinda *PlanetStation*. Para jugar como Jackal, Dragon, John Summers, Gonzo y Panther en el modo de exhibición, lo que tienes que hacer es guardar en tu tarjeta de memoria a un campeón que haya ganado en todos los retos de lucha con los personajes secretos. Luego ve al modo de exhibición y pulsa ▲ para cargar desde la *memory card*. En la pantalla de carga de personaje dale ahora al ▲ para volver atrás y los personajes secretos serán seleccionables.





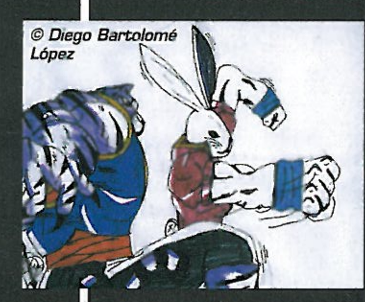






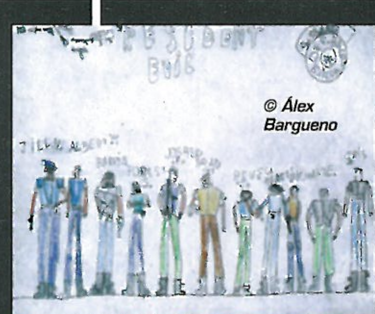


© Rubén Polo


© Diego Bartolomé López



© José Luis Menéndez González


© Álex Bargueno

CÓDIGOS ACTION REPLAY

Nota: Excepto en los casos en que se indica lo contrario bajo el título, estos códigos —compatibles con varios cartuchos de trucos— han sido probados con las versiones inglesas de los juegos. Es posible que en las versiones españolas algunos de los códigos no funcionen.

ALL STAR TENNIS '99

Jugador 1 sin puntos
36734C7A 595A
Jugador 1 sin puntos
36734C79 595A

STREET FIGHTER ALPHA 3

JUGADOR 1
Energía infinita
80194078 0090
Sin energía
80194078 0090
25% energía
D0194078 0090
80194078 0024
50% energía
D0194078 0090
80194078 0048
75% energía
D0194078 0090
80194078 006C
Muerto de un golpe
D0194078 0090
80194078 0001
Poder al máximo
8019416A 0090
Guardia al máximo
80194228 0050
Sin barra de poder
8019416A 0000
Sin barra de guardia
80194228 0000
Movimientos aéreos especiales jugador 1
30194051 0000
Jugador 2
Energía infinita
801944C0 0090
Sin energía
801944C0 0090
25% energía
D01944C0 0090
801944C0 0024
50% energía
D01944C0 0090
801944C0 0048
75% energía
D01944C0 0090
801944C0 006C
Muerto de un golpe
D01944C0 0090
801944C0 0001
Poder al máximo
801945B2 0090
Guardia al máximo
80194670 0050
Sin barra de poder
801945B2 0000
Sin barra de guardia
80194670 0000
Movimientos aéreos especiales
30194499 0000
Activar todos los modos y personajes
8017DD16 FFFF
Bola de fuego de Dan extra larga
D01C 3D08 FFFF
801C3D08 0000
Códigos del modo World Tour
Experiencia máxima para el personaje
80193EC8 967F
80193ECA 0098
80193ECC 967F
80193ECE 0098
80193ED0 967F
80193ED2 0098
80193ED4 967F
80193ED6 0098
Experiencia máxima para XISM
80193ECC 967F
80193ECE 0098
Experiencia máxima para ZISM
80193ED0 967F
80193ED2 0098
Experiencia máxima para VISM
80193ED4 967F
80193ED6 0098

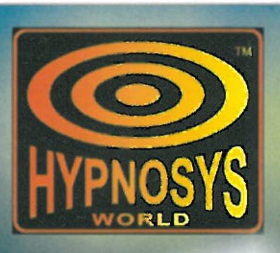
TONY HAWK PRO-SKATER

Tiempo infinito
80025556 2400
Jugadores extraplanos
8008B6A2 2400
Cabeza abajo
80085182 2400
Los movimientos valen más puntos
8006E876 2400
8006E9A0 0FFF
8006E9A2 2463
Máxima puntuación
8006CECC FFFF
8006CECE 2402
8006E880 FFFF
8006E882 2402
Barra especial al máximo
8002F6E4 0FFF
8002F6E6 2402
8002F6E8 AE02
8002F7CE 2400
8002F7D2 2400
8003BA5E 2400
8003C0EA 2400

Códigos de Tony Hawk
Tener 99 cintas de vídeo
800A684C 0063
Tener todas las cintas en Warehouse
300A6850 00FF
Tener todas las cintas en School
300A6851 00FF
Tener todas las cintas en Mall
300A6852 00FF
Tener medallas de oro en Skate Park
300A6853 00FF
Tener todas las cintas en Downtown
300A6854 00FF
Tener todas las cintas en Downhill Jam
300A6855 00FF
Tener medalla de oro en Portland
300A6856 00FF
Tener todas las cintas en Streets
300A6857 00FF
Tener medalla de oro en Roswell
300A6858 00FF

Códigos de Bob Burnquist
Tener 99 cintas de vídeo
800A685A 0063
Tener todas las cintas en Warehouse
300A685E 00FF
Tener todas las cintas en School
300A685F 00FF
Tener todas las cintas en Mall
300A6860 00FF
Tener medalla de oro en Skate Park
300A6861 00FF
Tener todas las cintas en Downtown
300A6862 00FF
Tener todas las cintas en Downhill Jam
300A6863 00FF
Tener medalla de oro en Portland
300A6864 00FF
Tener todas las cintas en Streets
300A6865 00FF
Tener medalla de oro en Roswell
300A6866 00FF

Códigos de Geoff Rowley
Tener 99 cintas de video
800A6868 0063
Tener todas las cintas en Warehouse
300A686C 00FF
Tener todas las cintas en School
300A686D 00FF
Tener todas las cintas en Mall
300A686E 00FF
Tener medalla de oro en Skate Park
300A686F 00FF
Tener todas las cintas en Downtown
300A6870 00FF
Tener todas las cintas en Downhill Jam
300A6871 00FF
Tener medalla de oro en Roswell
300A68E4 00FF







Videojuegos
Consolas
Consumibles
Todo en...
Accesorios
Etc...
ATENCION PROFESIONALES
C/ Viladomat, 23, bajo
08015 BARCELONA
Tel. 93 424 05 75 Fax. 93 423 29 56
WEB: www.hypnosysworld.cjb.net
SOLO VENTA A TIENDAS

¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA QUÉ GUÍAS HEMOS PUBLICADO EN CADA *PLANET* Y, SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61 Y PÍDELO!



1 Tekken 3, Ghost in the Shell, Sentinel Returns, Breath of Fire III, Point Blank, Blasto, Blast Radius, Batman & Robin, Wreckin' Crew y TOCA Touring Car Championship

2 ¡AGOTADO! Ninja (1ª parte), Tenchu, Mortal Kombat 4, Victory Boxing 2, LAPD 2000, Duke Nukem: TTK, C&C Retaliation, Moto Racer 2, Medievil, WWF Warzone (1ª parte), Bio Freaks, Scars, Breath of Fire III (2ª parte) y Bomberman World

3 ¡AGOTADO! Tomb Raider III (1ª parte), Spyro the Dragon, Rogue Trip, Unholy War, Grand Theft Auto, Resident Evil, Bust A Groove, Formula 1 98, Madden NFL '99, Ninja (2ª parte) y WWF Warzone (2ª parte)

4 Tomb Raider III (2ª parte), ODT, TOCA 2 Touring Cars, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3: Warped, Actua Soccer 3, FIFA '99, Michael Owen's WLS '99, Soul Blade

5 Wild Arms (1ª parte), Rival Schools, Apocalypse, NBA Live '99, Heart of Darkness, TOCA 2 (2ª parte), Crash Bandicoot 3: Warped (2ª parte), Tomb Raider III (3ª parte), Hércules y Comparativo volantes PSX

6 Reportaje Metal Gear Solid (análisis + avance guía) C3 Racing, Constructor, Street Fighter Alpha 3, WCW/NWO Thunder, Croc, Devil Dice, Wild Arms (2ª parte) Preview Ridge Racer Type 4

7 Metal Gear Solid (2ª parte), Reportaje *Juegos de terror*, Populous: El Principio, Reportaje *Los mejores juegos*, The Granstream Saga, Akuji the Heartless, Tomb Raider II (1ª parte), Alundra (1ª parte)

8 Driver,Street Fighter Alpha 3, Ridge Racer Type 4, Rollcage,Metal Gear Solid (3ª parte) Gex: Deep Cover Gecko, Civilization II, MSH vs. SFTomb Raider II (2ª parte), Alundra (2ª parte)

9 Need for Speed IV: Road Challenge, Rollcage (2ª parte), Warzone 2100, Darkstalkers 3, Gex: Deep Cover Gecko (2ª parte), KKND: Krossfire, Tomb Raider II (2ª parte), Alundra (3ª parte). Reportaje E3.

10 Driver, Hard Edge, Gran Turismo, Asterix, Diver's Dream, Anna Kournikova's Smash Court Tennis, Tomb Raider II (4ª y última parte). Reportajes especiales: Carne píxels y juegos de vídeo; Play en la playa.

11 Driver (2ª parte), Ape Escape (1ª parte), Trap Runner, Grand Theft Auto: London, C&C: Red Alert, Broken Sword 2, Tomb Raider (1ª parte). Reportaje especial: Entre pistolas anda el juego.

12 Guías de: Silent Hill, Syphon Filter, V-Rally 2, Ape Escape (2ª parte) y Tomb Raider (2ª parte). Reportaje especial: El rol que viene de Japón. Primera crónica de la feria londinense ECTS.

FINAL FANTASY VII Monográfico especial: la guía más completa de *Final Fantasy VII* jamás publicada en España. Todas las áreas e ítems secretos, las mejores estrategias, guía práctica para dominar la materia y muchas cosas más

RESIDENT EVIL Monográfico especial: la saga *Resident Evil*, paso a paso. Les chupamos toda la sangre a ***Resident Evil 2* y *Resident Evil***: trucos, tácticas, **secretos** y la **guía definitiva** de ambos títulos.

TOMB RAIDER III Monográfico especial: Las tres aventuras de Lara Croft, *Tomb Raider I, II y III*, paso a paso. Con todos los mapas y secretos para completar la saga. ¡La mejor guía que puedes encontrar!

Las revistas se venden al precio de portada (495 pesetas) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.



¡FELICÍT

AUNQUE NO ESTAMOS MUY SEGUROS DE SI HAY QUE CELEBRARLO O LAMENTARLO, TAL COMO MUESTRA LA FOTO, LA CUESTIÓN ES QUE HACE JUSTO UN AÑO QUE APARECIÓ EN EL KIOSCO EL NÚMERO 1 DE *PLANETSTATION*. ESO NOS DA UNA EXCUSA PERFECTA PARA REMEMORAR LO QUE HA SIDO NUESTRA HISTORIA, TENDER UN PUENTE ENTRE LOS LECTORES Y NUESTRA REDACCIÓN, RECOPILAR ALGUNOS RETAZOS

¿QUIÉNES SOMOS?

No pretendemos ponernos trascendentes sino tan sólo dar algunas pistas de quiénes somos los culpables de que una revista como *PlanetStation* llegue al kiosco cada mes. No ha habido ningún cambio en nuestras filas desde las presentaciones que hicimos en el número 7, así que los lectores que ya estaban entre nosotros por aquel entonces no irán al infierno por saltarse este recuadro.



TRUJI

Según su D.N.I... Se llama Juan José Trujillo, nació el 2 de abril de 1969 en Barcelona, es tuerto y tiene un remolino en la coronilla que le da un aire entre Tintín y Squall, cosa que no le hace gracia porque es enemigo declarado de ambos personajes.
Según sus papás... Habría sido un niño muy tranquilito, si no fuera porque siempre había que llevarlo al hospital tras ser atropellado por un Seat 600, por haberse tragado una moneda de duro (cosa que consiguió a los 9 años) o después de haber engullido una auténtica moneda de 50 pesetas de las de Franco (proeza que realizó a los 12 años).
Según sus profesores... A sus compañeros de clase les habría convenido más compartir aula con Psycho Mantis.
Según sus novias... Nadie entiende cómo le aguantan, porque siempre se están quejando de él.
Según sus compañeros de *PlanetStation*... Tiene un criterio pésimo para escoger a los miembros de una Redacción. A la vista está...



TUCÁN

Según su D.N.I... Se llama Agnès Felis, nació el 14 de septiembre de 1972 en Barcelona y tiene un tatuaje que no es fácil de ver, aparte de unos mofletes que ni Heidi con paperas...
Según sus papás... Era una mocosa con una extremada tendencia a perderse y a tocar a todos los chuchos que se le pusieran por delante, incluso después de que uno rabioso la mordiera.
Según sus profesores... La recuerdan con especial "cariño" las encargadas del comedor, que siempre sabían dónde se había sentado por la montaña de comida medio-masticada que encontraban debajo de la mesa.
Según sus novios... No será nunca una perfecta ama de casa por culpa de su desmedida afición al cine, los conciertos, las caminatas urbanas y otras actividades "callejeras".
Según sus compañeros de *PlanetStation*... Aún no ha superado su vocación de convertirse en Gustava, la reportera más dicharachera de "Barrio Sèsamo".



DRAKO

Según su D.N.I... Se llama Victor Carrera, nació el 12 de abril de 1973 en Terrassa (provincia de Barcelona) y tiene una extraña doble marca en el cuello que, según él, es de nacimiento.
Según sus papás... No dicen nada porque no le hablan desde que inventó la "SuperDrakonsola" ensamblando partes de un Mega CD, una Super Nintendo y un cubo de Rubik. Todavía están pagando las letras de la Telefunken de 30 pulgadas que se destrozó en la explosión.
Según sus profesores... ¡Ah!, ¿pero estudió aquí?
Según sus novias... Debe de ser muy listo; si vierais con que convicción cuenta cómo se sacó las carreras de Física Nuclear, Arquitectura, Medicina y Macramé en un solo año... ¿Cómo? ¿Qué no ha aprobado nada desde que quitaron la Plastilina como asignatura obligatoria? ¡Imposible!
Según sus compañeros de *PlanetStation*... Se presentó por aquí diciendo que era el nuevo fichaje estrella de la revista y, para cuando nos enteramos de lo de su fuga del Centro de Salud Mental "El Cerebelo Alegre", ya le habíamos pillado cariño.



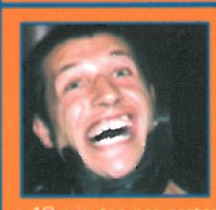
HOLYBEAR

Según su D.N.I... Se llama Óliver Méndez, nació el 16-11-76 en Barcelona y tiene un enorme abdomen con vida y personalidad propia.
Según sus papás... Era un niño que nació a plazos, ya que tuvo la delicadeza de tener a su madre ¡TRES DÍAS! en la maternidad esperando a que saliera. Las primeras cosas que aprendió a decir fueron 'siesta' y 'combo'.
Según sus profesores... No podía estar en primera fila porque, aparte de agobiar constantemente, no dejaba ver al resto de la clase.
Según sus novias... Su frase '¡La cama se inventó para dormir!' es, simplemente, odiosa.
Según sus compañeros de *PlanetStation*... Por su culpa gastamos muchísimo en material de oficina, ya que cuando empieza a soltar 'gracias' de las suyas (que tienen menos ídem que unas varices oculares) sólo podemos hacerle callar lanzándole una lluvia de clips, chinchetas, rotuladores fosforito y grapadoras.



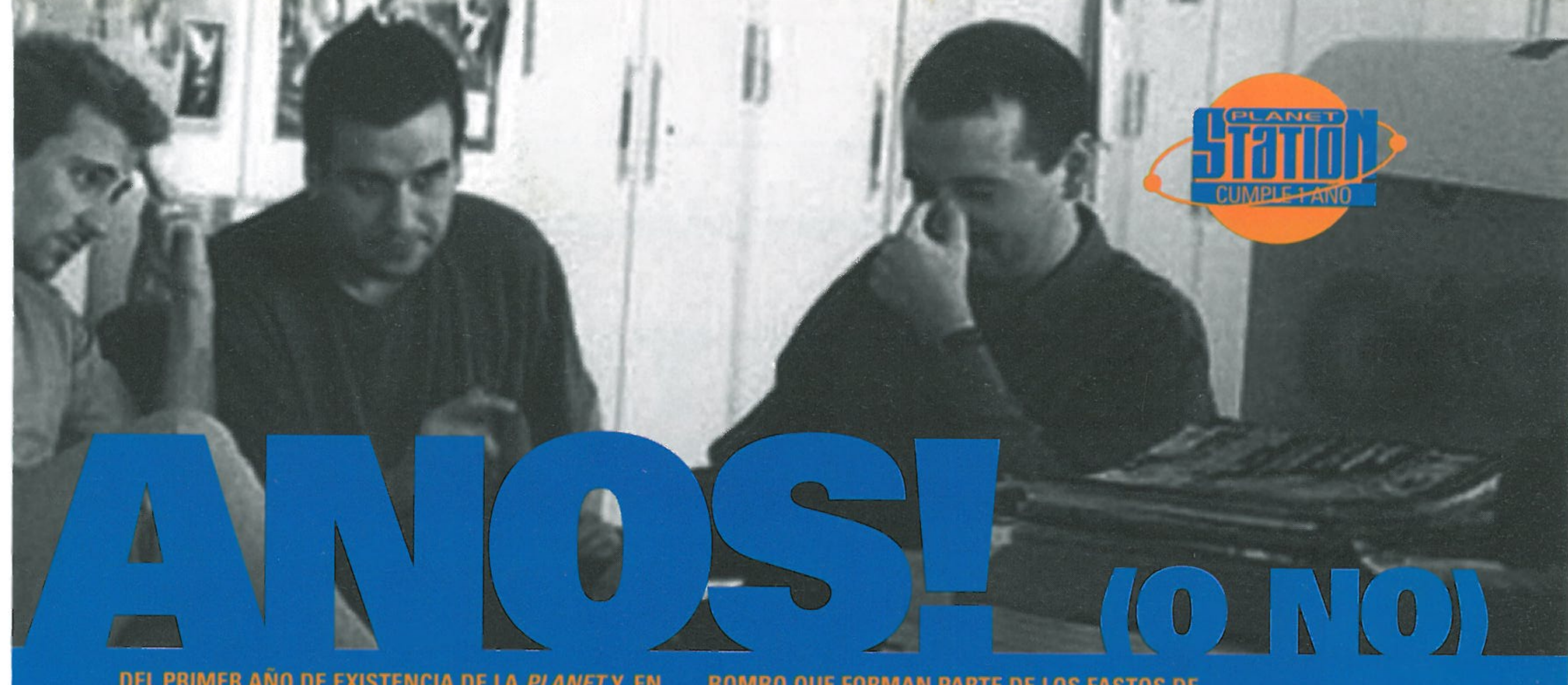
NEN

Según su D.N.I... Se llama Àlex Ortega, nació el 3 de agosto de 1975 en Barcelona y es 'pelocromático'.
Según sus papás... Tardaron mucho en saber si era niño o niña porque siempre tenía una moto entre las piernas.
Según sus profesores... "Dedícate a la bici, chaval".
Según sus novias... La moto molaba un mazo pero, curiosamente, siempre se quedaba sin gasolina en medio de un descampado.
Según sus compañeros de *PlanetStation*... Tiene muy buen gusto pero... ¡a ver si acaba ya esa página de una puñetera vez, que tenemos un sueño que nos morimos! Además, tienes que ir al piso a acabar de alicatar, pulir el parqué, poner el aquaplast, pintar los marcos...



XOM

Según su D.N.I... Se llama Abraham López Guerrero, nació un buen día de hace unos 24 años en Madrid y tiene una piñata indisciplinada.
Según sus papás... Mientras tuviera una tele y papel y lápiz para garabatear, no había problema.
Según sus profesores... Su imaginación no cabía entre las paredes de ninguna institución académica.
Según sus novias... Están de suerte el día que salen a 10 minutos por pretendiente.
Según sus compañeros de *PlanetStation*... Vive con el teléfono pegado a la oreja. ¿De qué otra forma podría entenderse que cada día esté una media de dos horas hablando con la Redacción de Barcelona?



AÑOS! (O NO)

DEL PRIMER AÑO DE EXISTENCIA DE LA *PLANET* Y, EN DEFINITIVA, SACARNOS DE LA MANGA UN REPORTAJE ESPECIAL CONMEMORATIVO. SI HAY QUE FELICITARNOS O ABUCHEARNOS POR ESTAS PÁGINAS DE AUTOBOMBO QUE FORMAN PARTE DE LOS FASTOS DE NUESTRO PRIMER ANIVERSARIO, YA NOS LO DIRÉIS EN VUESTRAS CARTAS. ¡Y ESPERAMOS QUE SIGAIS CON NOSOTROS DENTRO DE 12 MESES MÁS!

¿DE DÓNDE VENIMOS?

Os podríamos contar la historia intrauterina de cada uno de los miembros de *PlanetStation*, pero comprendemos que no sería muy agradable para los lectores aprensivos. Así pues, nos limitaremos a contaros a santo de qué nació esta revista que ahora cumple su primer año de vida.

La idea la tuvo... La santa casa (¿qué vamos a decir, si nos dan de comer cada mes?) que publica *PlanetStation*: Editorial Aurum. Una empresa joven y emprendedora como ésta no podía dar la espalda al fenómeno de los videojuegos, así que un buen día llamó a Truji —exdirector de *PlayStation Magazine* y otras revistas del sector de la informática y los videojuegos— para encargarle una nueva publicación sobre PlayStation.

La fundaron... Los cinco personajes que en el número 1 de la revista caricaturizó nuestro ilustrador (que fue, por supuesto, uno de los miembros fundadores). A los ya mencionados (Truji y Xom) se sumaron durante el periodo de alumbramiento de la *Planet* nuestra "pájara" Tucán y dos especímenes más que ya no están "en órbita": Ferran Reig y Jordi Carlos. La vida les ha llevado por otros derroteros, pero justo es reconocer que en su día aportaron su sapiencia a la revista.

El nombre se lo puso... El equipo fundador, tras arduas deliberaciones y alguna que otra discusión. El primer escollo que hubo que superar fue el nombre previsto por la editorial previa llegada de Truji a la casa: nada más y nada menos que... ¡"PowerSolutions"! Menos mal que pudimos quitarles la idea de la cabeza...

El lema significa... Que la revista es SÓLO de PlayStation (de ahí el '100% PlayStation') y que no pertenecemos ni dependemos en absoluto de la casa madre de la gris, Sony (de ahí el '0% oficial'). La chicha del lema está básicamente en la independencia, que nos ha dado en todo momento plena libertad para actuar, opinar e informar de forma objetiva.

Se convirtió en lo que es ahora... Gracias a las aportaciones, peticiones, críticas y elogios (por qué no decirlo) de los lectores y, cómo no, a las nuevas incorporaciones: Álex (o Nen), que empezó a diseñar y maquetar nuestros artículos en el nüemero 4 de *PlaneteStation*; Drako, que se nos ofreció vía E-mail allá por el número 2 como periodista y entusiasta de los videojuegos y, tras algunas colaboraciones, entró en la Redacción en el número 5; y HolyBear (que también empezó colaborando como *free-lance* nada más acabar la carrera de Periodismo y se "aposentó" entre nosotros a partir del número 7 de la *Planet*.

¿ADÓNDE VAMOS?

Eso querríamos saber... Y contamos con vosotros para averiguarlo, así que pasa a la página 29 para aportar tu granito de arena rellenando la *Encuesta*. De momento sólo os podemos adelantar algún ligero cambio y contestar a algunas preguntas sobre nuestro futuro que a menudo planteáis.

Cuando salga la PlayStation 2...
PlanetStation no desaparecerá, así como así, de un día para otro. Como ya hemos dicho varias veces, a la gris le queda cuerda para rato, mientras que la PlayStation 2 no estará de cuerpo presente en Europa hasta dentro de un año. Eso significa que a la *Planet* '100% PlayStation' también le queda cuerda para rato, así que no seamos ansiosos y tiempo al tiempo... Cuando al fin llegue la PlayStation2, aparecerá *Planet-Station2*... o no.

Las guías no desaparecerán... Mientras siga habiendo una mayoría de lectores partidarios de las mismas. Los *Libros de ruta* fueron casi el núcleo del proyecto de revista que dio lugar a *PlanetStation*; con el tiempo han ido perdiendo peso por la sencilla razón de que lo han ido ganando otras secciones —las de análisis y *previews*, básicamente—, pero la proliferación de guías que se ha desatado desde nuestro nacimiento en otras revistas del sector demuestra que no era tan equivocada nuestra apuesta...

No regalaremos CD de demos... Porque, hablando claro, ni queremos ni podemos. El monopolio de los CD para PlayStation lo tiene nuestra bienamada Sony y, sin su permiso y colaboración, chungo lo tenemos para regalar un CD que funcione en su consola. La petición por nuestra parte existió, pero la rotunda negativa de Sony a que una revista no oficial regalara un CD de demos nos obligó a desistir... aunque lo cierto es que, al cabo de poco tiempo, una revista que comparte techo con la oficial empezó a "regalar" (doblando su precio) un CD para la gris. En cualquier caso, preferimos pensar —como la mayoría de vosotros nos habéis confirmado— que el valor de una revista no debe estar en los regalos sino en sus páginas.

El relevo llegará... Cuando Truji y Tucán se den el piro, que será antes de que Papá Noel empiece a repartir caramelos a las puertas de los grandes almacenes. Esperarán a conocer vuestras opiniones y, tras hacer balance de su año largo de dedicación a *PlanetStation*, cogerán sus bártulos para irse a dar la vuelta al mundo (¿tendremos el año que viene columnas "Satélite Fidji" y "Satélite Alaska"?).

El nuevo y flamante equipo directivo...
Estará compuesto por los que queden, obviamente: Drako, el más veterano entre los restantes redactores, sustituirá a Truji en la dirección, mientras que el puesto de jefe de Redacción cambiará de animal: del Tucán al osazo encarnado por HolyBear. El misterio que aún no podemos desvelar es qué nombre tendrán los refuerzos que, por supuesto, llegarán...



1 MES EN LA REDACCIÓN DE PLANETSTATION

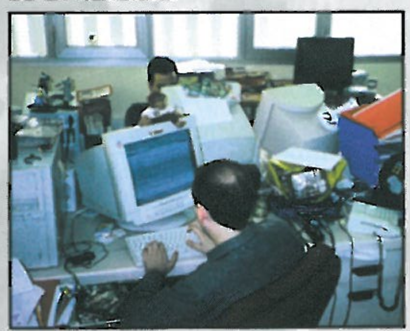
SEMANA 4

MISIÓN "ORDEN EN LA SALA"

FINAL BOSS: MONTSE PRIETO, JEFA DE PERSONAL

Como también es la contable de la empresa, tras ver el balance del número anterior suele venir a reprocharnos lo cara que ha salido la revista (aunque nos hayamos gastado menos de la mitad del presupuesto mensual). Se ha ganado a pulso el mote de 'Srta. RottenPrieto'; es un apelativo cariñoso, eso sí (¡Dios nos libre de meternos con el brazo eficiente de la ley!).

OBJETIVO A: TOMAR CONCIENCIA DE LA REALIDAD



El paisaje tras el cierre anterior suele ser desolador. Es increíble la cantidad de papeles que se pueden llegar a acumular en la (supuesta) era digital: notas de prensa, artículos, pruebas de maquetación, circulares de la empresa, calendarios de cierre... A lo que se suman los "trastos" que *okupan* nuestro espacio: periféricos, cajas, manuales de instrucciones, CD (dentro y fuera de sus cajas) acompañados a menudo por tarjetas de protección, *merchandising*, *compacts* de música, diccionarios, vasos, bolígrafos y tapones (por separado), restos de comida, golosinas...

OBJETIVO B: CAMBIAR LA REALIDAD (O, AL MENOS, SU ASPECTO)



Nuestra primera misión consiste, pues, en adecentar la Redacción. Esto al cajón, esto al armario, esto al archivador... y todo lo que no tenga un destino definido, a la mesa de Drako (¡para algo es el agujero negro más reputado de toda la Redacción!). Luego la clave está en cerrar a presión todos los armarios, cajas y cajones para conseguir el conocido efecto "camerino de los hermanos Marx", y recordar qué recipientes conviene no abrir jamás. En caso de que sea necesario, depende de la habilidad de escaqueo de cada uno para dejar que sea otro el que lo haga...

OBJETIVO C: TOMAR CONCIENCIA DE LA NUEVA REALIDAD



Nueve de cada diez dentistas recomiendan que la transición entre la tarea de ordenar y la de ponerse a trabajar no sea brusca, así que tenemos que esforzarnos por encontrar alguna actividad intermedia que contribuya a familiarizarnos con nuestro nuevo entorno laboral. Tal como recomiendan en todas las terapias de pareja, lo más importante es hablar. Y lo mejor para relajarse y practicar eso de la "comunicación" es un bar, eso está claro. Una vez superada la dura fase de los almuerzos, conviene seguir hablando en la Redacción, entorno a un juego, por ejemplo.

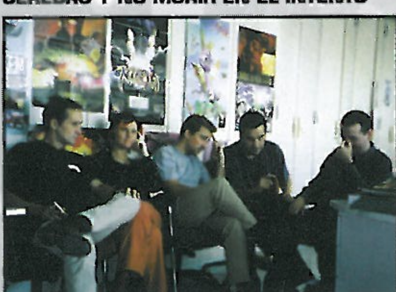
SEMANA 3

MISIÓN "HABRÁ QUE EMPEZAR A TRABAJAR..."

FINAL BOSS: JEFES DE PRODUCTO DE LOS DISTRIBUIDORES ESPAÑOLES

Son los que nos tienen que proporcionar el material —betas, básicamente—, así que tenemos que conseguir que lo hagan cuanto antes para poder empezar a probar y analizar. A algunos no hace falta pedírselo siquiera porque nos van mandando los juegos en cuanto les llegan de sus centrales europeas, pero hay otros que se hacen de rogar y suelen tener reuniones diarias de hasta 9 horas ¡ininterrumpidas!

OBJETIVO A: CÓMO ESTRUJARSE EL CEREBRO Y NO MORIR EN EL INTENTO



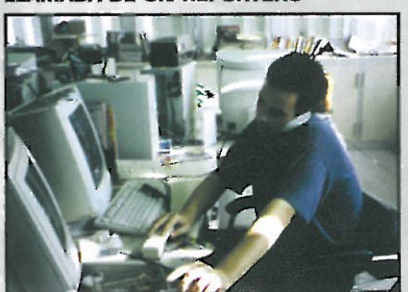
Se abre el periodo de reflexión (sí, amigos, aunque parezca mentira, en *PlanetStation* se reflexiona). Cada uno de nosotros escarba en su materia gris con la esperanza de encontrar alguna idea que aportar de cara al siguiente número de la revista. Al principio nos apuntábamos las ocurrencias, pero dejamos de hacerlo cuando vimos que luego coincidían misteriosamente... (está claro que alguno de nosotros practica eso de leer el periódico del vecino en el autobús). Como la empresa nos da un duro por cada idea original y los tiempos están tan malos, nadie dice nada hasta la convocatoria oficial del *brainstorming*.

OBJETIVO B: TORMENTA DE IDEAS (PEREGRINAS, PERO IDEAS)



El momento de la verdad. La reunión suele empezar de forma civilizada, pero en cuanto empezamos a exponer las ideas que con tanto celo hemos reservado para la ocasión, las risotadas, abucheos y pitidos en todas direcciones suelen dejar claro lo que somos: unos 'buutos', como diría nuestro odiado Jar Jar Binks. Lo peor de todo es que siempre acabamos aprovechando alguna de esas ocurrencias —como la que dio lugar al reportaje de *Carne, pixels y juegos de vídeo*— y resulta que, contra todo pronóstico, siempre aparece algún lector (¡de dónde salís, Dios!) al que le gusta el fruto de la idea.

OBJETIVO C: LLAMADA DE UN REPORTERO



Una vez decidido el sumario (es decir, los contenidos de la próxima revista), es cuestión de empezar a hacer gestiones para reunir la materia prima que hace falta para ponerse a trabajar: juegos, periféricos, imágenes, información... A pesar de lo que tantas veces oyó nuestra redactora jefa Tucán durante su adolescencia —"¡El teléfono es para dar recados, no para charlar!", le gritaba su madre en cuanto una llamada duraba más de diez minutos—, a ese útil aparejo con el que se ha forrado Timofónica no le damos respiro hasta que los mensajeros empiezan a traernos "carne fresca".

EVENTOS ESPECIALES

APAGONES
Los cortes de luz en el edificio siempre llegan justo en el momento en que uno, embargado por esa inspiración que ha tardado tres días en llegar, acaba de escribir todo un artículo de un tirón y ¡sin detenerse siquiera a grabar el documento!

VIRUS
Melissa, Bleah, Wobbler ... Nuestra vida sería insulsa sin esos virus que de vez en cuando te enseñan a valorar lo que tienes, y lo hacen por las malas: mandando todo el disco duro al cuerno. Recordamos con especial cariño al que nos dejó sin discos duros a una semana del cierre, el entrañable Chernobil.

LECTOR PLASTA
Consigue que le pasen con la Redacción tras dejar fuera de juego a la telefonista con alguna historia más macabra e incomprensible que el argumento de *Silent Hill* y, una vez "al habla", empieza a preguntar, y preguntar, y preguntar... El piano del susodicho, por cierto, es el que más veces ha conseguido paralizar la producción en *PlanetStation*.



¡CUMPLIMOS 1 AÑO!

Esto no es un capítulo de *Periodistas* porque aquí no se cobra tanto como en televisión, pero como nadie nos ha ofrecido de momento esos 15 minutos de fama que según Andy Warhol nos tocan a todos en la vida, rescatamos la idea que hace un tiempo nos propuso un lector y os contamos la oscura historia que suele preceder a cada *Planet* con el fin de que sepáis cómo NO hay que hacer una revista. Empecemos pues, la cuenta atrás...

SEMANA 2

MISIÓN "MI PRIMERA ENTREGA, CHISPAS"

OBJETIVO A: LA VOZ DEL PUEBLO



Vamos leyendo vuestras cartas —y mensajes de e-mail— a medida que nos llegan, pero cuando nos sentamos a contestarlas solemos hacerlo de un tirón (un tirón que puede durar dos o tres días, pero un tirón al fin y al cabo). Aun seleccionando y sintetizando, siempre acaba saliendo material como para llenar dos páginas más de las previstas. Esto significa que la sección *Al Habla* se suele someter a unas cuantas pasadas de tijera hasta que conseguimos embutirla en el espacio destinado a vuestras cartas y dibujos, lo que la convierte claramente en la que más tiempo se pasa en proceso de elaboración.

OBJETIVO B: EL SUEÑO CONVERTIDO EN PESADILLA



Esto es lo que os creéis que hacemos durante todo el mes, ¿no? Pues pocos han sido los fines de semana de este año de vida de la *Planet* en los que al menos un redactor no ha tenido que llevarse los deberes a casa porque no ha tenido tiempo de hacerlos en "el cole". Y cuando el juego en cuestión es un *Driver*, un *Metal Gear* o un *Syphon*, bienvenidos sean los deberes, pero cuando hay que irse de "finde" con *Hugo*, *Virus* o *Kensei*... ¿dónde están esos compromisos familiares que podrían salvarnos del aprieto? Aun así no les cambiaríamos el sitio a los analistas de la prensa especializada en prótesis dentales, la verdad.

OBJETIVO C: DÉJAME QUE TE CUENTE...



"A ver cómo demonios digo que este juego es una m****a sin que se me echen encima las asociaciones de padres por la 'incitación a la grosería' y el distribuidor del *truño* en cuestión por 'apología del abstencionismo en la compra de software original'...". Graves aprietos de este tipo nos acechan cada mes cuando llega el momento de ponerse a escribir, ¡y encima tenemos que intentar ser graciosillos! Pero bueno, como aún falta "mucho" para el cierre, el ritmo de producción durante esta semana suele oscilar entre las siete y las nueve frases por redactor y día.

FINAL BOSS: HANS L. KOTZ, JEFE DE PRODUCCIÓN

Se encarga de que las páginas en formato digital que salen de nuestra Redacción se conviertan en ese montoncito de papel que encontráis vosotros en el kiosco. Hasta ahí bien. El problema es que nuestro entrañable 'Abuelo' empieza a pasearse por la Redacción unos diez días antes de que le toque entrar en escena preguntando inocentemente "cómo va"...

SEMANA 1

MISIÓN "PUES NO VAMOS TAN MAL..."

OBJETIVO A: ¡MÁS MADERA!



La salvación del redactor es que todo es reciclable: dado que todos los estudios afirman que el lector medio de prensa olvida lo que ha leído al cabo de un mes, el viejo recurso de "rescatar y remezclar" consigue que el ritmo de producción aumente como quien no quiere la cosa a unas diez páginas por redactor y día, lo que multiplicado por los cuatro que le damos al teclado en *PlanetStation* sale a ¡40 páginas por día! (si es que cuando nos ponemos...). Xom también aporta su granito de arena desde Madrid y, en menos que canta un gallo, al Nen le empiezan a llover los artículos para maquetar.

OBJETIVO B: ESTO EMPIEZA A QUEDAR APARENTE...



El paso de nuestros textos por el Mac es algo así como *La metamorfosis* de Kafka, pero al revés. Con unos toques de diseño e imaginación, Álex Van Nen, "el grafista del pelo rojo", convierte nuestros tristes documentos Word en flamantes páginas llenas de luz y de color. Eso sí: le tenemos prohibido teclear porque no hay nada más peligroso que un *maquero* escribiendo (ahí es donde a menudo vuelan los acentos, se altera el orden de las letras o un humilde dragón lila se convierte en el aristocrático 'Spiro de Dragon...'). Durante estos días siempre hay algún iluso que pronuncia la mítica frase "Pues yo creo que no vamos tan mal...".

OBJETIVO C: "ESTA NOCHE NO VENDRÉ A CENAR"



Pero al final siempre acabamos yendo "tan mal"... e incluso peor. Aunque en teoría para el día del cierre sólo van quedando algunos flecos —la numeración, el MiniMan (el "macaco ese que corre" por el pie de las páginas), los pies de foto...—, cuando nos ponemos a rematar resulta que nos pasamos tres noches "rematando". Es el momento de las llamadas de rigor a padres/novios/novias para avisar de que "esta noche llegaré un poco tarde" y de las drogas (legales y seguras, por supuesto, nada de Diazepam ni de tirarse vestido a una piscina: Coca-Cola y café). Aun así, alguna cabezadita en los sillones de la sala de espera siempre cae...

FINAL BOSS: JOSÉ BONET, DIRECTOR COMERCIAL

Se ganó el mote de 'Pepoy Octopus: Master of Disguise' cuando descubrimos en su mesa el alijo de revistas que echábamos de menos en las nuestras. Pero su mayor habilidad son los juegos de manos con las páginas de publicidad de la revista: sus previsiones suelen oscilar entre las dos y las diez páginas de 'publi' hasta el mismísimo día del cierre. Las que finalmente no se confirman nos las tenemos que sacar nosotros de la manga haciendo juegos malabares de última hora.

LOS CUELGUES DEL MAC

No queremos reavivar la guerra entre *maqueros* y *peceros* porque somos gente de paz, pero no podemos pasar por alto que la bomba y el mensaje de "Perdón, pero ocurrió un error en el sistema" han saboteado más de un cierre de *PlanetStation*. Como pillemos a Steve Jobs...

OBRAS Y ATASCOS

La puntualidad no es el fuerte de ninguno de nosotros —a excepción del redactor HolyBear, que como tiene amigas en el autobús de las ocho de la mañana...—, pero de momento hemos conseguido esquivar al enemigo. Cuando la excusa de los atascos empezó a pegar el cante (la jefa de personal un día preguntó "pero, si ya sabéis que hay atasco, ¿por qué no salís antes?"), nos vinieron de perlas unas obras en la carretera que tienen pinta de ir para largo.

POWER-UPS

>Cafés
Negros y amargos, como nuestro futuro.

>Tabaco
Sin tragar el humo, como Bill Clinton con los canutos.

>Coca-Cola
Hasta en ayunas, para desatascar.

>Pagas extra
Extra-escasas, es lo que son.

>Vuestras cartas
Que no falten nunca.

LA CAGAMOS, PLANET

SOMOS CASI PERFECTOS, PERO ALGÚN QUE OTRO GAZAPO SE NOS HA ESCAPADO EN ESTE AÑO DE VIDA...

1> Todos los inicios son difíciles, ya se sabe, pero el caso de *Planet* fue especialmente duro. Imágenes en blanco y negro, textos ilegibles, capturas negras como el carbón, e incluso se nos volvió verde una ametralladora en la portada... ¿Qué pasa? ¿Es que tú no te equivocas nunca?

2> En *Planet* 9 conseguimos publicar mal el 50% de toda una guía: la de *Bloody Roar 2*. La mitad de los símbolos estaban mal, los 'sticks' analógicos únicamente sirven para rascarse los callos con ellos, y nos gustó tanto el nombre "Uriko" que bautizamos así a dos personajes.

3>A diferencia de otras revistas, ponemos a prueba constantemente la pericia y la paciencia de nuestros lectores número tras número. En *Planet* 6, nuestro artista gráfico se superó a sí mismo dándole al cupón de suscripción un precioso fondo de color... ¡NEGRO! Con lo cual, o escribías tus datos con un bolígrafo de tinta radioactiva, o no se veía ni torta. Eso sí, bonito, lo que se dice bonito, sí quedó.

4> Curso acelerado de catalán en la sección *Al Habla* del *Planet* 4. Se nos escapó una indicación para el maquetador en nuestra lengua natal: *'Requadret independent amb els tres Resident'*. Que, como todo el mundo sabe, en catalán significa 'Recuadra y Reside independientemente de los tres', o algo así.

5> Concursmo "Explorer" del nº 4: además de no indicar la dirección a la que había que enviar los cupones (todos os la sabéis de memoria, ¿no?), estaba plagado de faltas de ortografía e incluso escribimos mal el nombre del producto sorteado: Xplorer.

6> *Metal Gear Solid* es tan bueno, tan bueno, tan bueno... que ni nos molestamos en puntuarlo cuando publicamos el análisis. Podríamos argumentar que lo hicimos con la esperanza de que el suspense llevase a nuestros lectores a comprar nuestros siguientes números, pero la verdad es que... estábamos más despistados que Jesús Gil en "Cifras y Letras".

7> Bueno, en *Planet* 10 prometíamos ese *peacho* de guía de *Soul Reaver* en el Telescopio (con imagen incluida), pero que si quieres arroz, Catalina. Lo mismo pasó en *Planet* 11, con *Croc 2* y *Medievil*. Más que 'Telescopio', parece un poco TeleASCOpio (¿a qué viene ese silencio sepulcral?...¡con las esperanzas que habíamos depositado en este chiste!).

8> Los primeros trucos que pusimos de *Tomb Raider I*, *Tomb Raider II* y *Resident Evil 2* (*Trucos solicitados*, *Planet* 2) eran más inútiles que la primera rebanada del pan Bimbo. Por poco nos apedrean los sufridos lectores que padecieron en sus propias carnes nuestro *savoir faire*.

9> Hay números que se agotan y se "desagotan" según el mes. En la página de *Números Atrasados* de la *Planet* 8, los números 2 y 3 estaban agotados, mientras que en *Planet* 9 y 10 algún duendecillo de la imprenta se dedicó a fabricar nuevos ejemplares y los "desagotó" por arte de magia. ¿O será que nos equivocamos? Naaaaaa...

10> En el *Telescopio* del número 2 os ofrecimos el apellido que revelaba el origen aristocrático del reptil púrpura: *Spyro 'de' Dragon*. A este paso, algún día os revelaremos el origen holandés de *Crash Van Dicoot*.

CARTAGEDDON

'APOCALÍPTICAS' ES LA PALABRA MÁS ADECUADA PARA DEFINIR ALGUNAS DE LAS CARTAS QUE LLEGAN A NUESTRA REDACCIÓN. AQUÍ TENÉIS UNA MUESTRA DE ESAS PERLAS CON LAS QUE, MES TRAS MES, ATENTÁIS CONTRA NUESTRA INTEGRIDAD (YA DE POR SÍ BASTANTE DETERIORADA).

Alberto Maya - Planet 5
"¿Cuándo estará *Silent Hill* a la venta y cuánto costará? ¿Es sangriento y te podrás "truñar" como en Resident Evil 2?"

Germán Aragón - Planet 5
"¿Es verdad que en *Carmageddon* para Play van a cambiar las personas por vacas? Le quitarían todo lo bueno."

Mikel - Planet 6
"Quiero hacerme socio de esta revista pero no entiendo cómo hay que pagar la cuota (no entiendo qué es "contra reembolso" ni nada, soy tonto)..."

Javier Fernández Gámez - Planet 6
"Conste que mi PSX es pura, pero la de algunos amigos míos no."

Alejandro Mayo - Planet 6
"¿Me recomendaréis, cuando salga, *El mañana nunca muere*?"

Javier Alonso López - Planet 6
"Ésta es la tercera carta que os escribo y no he visto publicada ninguna. ¿Cuál es el problema? ¿Hay muchas que leer? Pues ése es vuestro problema."

Pele Gallart Carmona - Planet 6
"¿Hay algún juego de Chiquito de la Calzada? ¿Por qué no hacen uno?"

Fco. José Martínez Díaz - Planet 6
"¿Qué es un 'efecto indeseable'?"

Antonio Flores - Planet 6
"¿Qué juego será mejor: *Silent Hill* o *Parasity Evil*?"

Alberto "Lucero" - Planet 7
"Felicidades por la revista y gracias ¡porque no sabéis lo que me llego a reír con todas vuestras payasadas! J**er, pero si me parece que estoy leyendo *El Jueves*."

Ismael Martí - Planet 7
"¿Por qué no valoráis los juegos del 0 al 10? ¿Por qué no puntuáis los juegos de *Cuenta Atrás*?"

Ismael Martínez - Planet 7
"¿Hay algún juego sobre la serie de TV *La familia crece*?"

Rubén Anca - Planet 7
"Me he dado cuenta de que el macaco con cara de planeta que hay en las esquinas inferiores de las páginas ¡está vivo! Pasad las páginas rápidamente y mirad."

Víctor Ledesma - Planet 8
"Qué *pacha* tronquis. Tengo *ten* years (sé inglés) y os quiero felicitar por la revista, *but* podríais regalar un CD de demos gratis."

Pablo - Planet 8
"Si metes *GT* en la PSX2, ¿qué pasa (además de encenderse)?"

Johny Winter - Planet 8
"¿Es cierto que Gil y Gil va a producir un juego titulado *Cómo quedarse en primera y no morir en el intento*?"

Pol (Barcelona) - Planet 8
"¿Qué pasa que todo el mundo se ha puesto a hacer clubs de PlayStation? ¿Han puesto en el Cola-Cao alguna sustancia que afecta a sus mentes?"

Alberto Bertrán - Planet 9
"Lara Croft es un gran invento y para mí es como una persona como otra. A veces me gustaría estar con ella en sus aventuras, sus riesgos, sus paseos, sus confrontaciones. Por eso no estoy de acuerdo con los dibujos guarros que envían otros lectores."

Francisco José Barquero - Planet 9
"¿Juan Trujillo es el estupendo humorista o es casualidad?"

David Hernández - Planet 9
"Creo que la *Cuenta Atrás* habla de los juegos más desconocidos del planeta; lo normal sería hablar de *FF VII*, *Tekken 3*, *Time Crisis*, *Alundra*, *Gran Turismo*..."

Jaime - Planet 10
"¿Cómo *-#@! podéis poner al *Metal Gear* como el mejor juego de la historia de la Play y luego situarlo en el octavo lugar del ránking que os curráis en la página 7 del número 8? Sois un poco incongruentes, ¿no os parece?"

Morgan - Planet 10
"Cuando habláis del proyecto de película de *Tomb Raider* y comentáis que "parece estar *muy verde*", no sugerís que va a verse mucha carne ¿verdad?"

AlejandrA Rodríguez - Planet 10
"Soy ese tal 'Alejandro' que ganó un concurso, pero, aunque os lo agradezco, os habéis olvidado de un detalle: ¡¡Soy una mujer!! ¡¡AlejandrA!! ¡¡Sostén!! ¡¡Bragas!! ¡¡Falda!!"
"Por cierto, Brunete Marín [un lector que en Planet 9 preguntaba 'quién está más buena: Larita, la pava de *RRT4* o Jenny de *Bloody Roar 2*']: ¿qué opinas que está más bueno, el brazo-cuchilla de Tyrant clavado en tu cara o un mordisco de Jenny en los h****s?"

Keka Silverburgh - Planet 11
"Necesito URGENTEMENTE que me contestéis a una pregunta que me ronda en la cabeza y no me deja tranquila: ¿Snake muere?"

Roso Tome - Planet 11
"Sólo me queda desearles que trabajen duro y que lleven la Play en el corazón. Es un demonio gris que nos despierta de los sueños y nos convierte en guerreros que no utilizan armas sino la paciencia y la inteligencia."

Carlos Gustavo López - Planet 12
"¿Podría apagar la consola y meterla en la nevera para que se enfríe, o es malo?"

Sergio Arteaga - Planet 12
"¿Qué quiere decir 'completar el juego con éxito'?"

Juanjo Santos - Planet 12
"Hace 1 año más o menos me compré un juego, *The Last Report*, al que no sé qué calificativo ponerle porque vaya tela la mierda de juego."

Alberto Peñalver - Planet 12
"¿Para cuándo el simulador de toros definitivo? Tengo el *Manolete 2000* y no me convence."

ENCUESTA >>>

¡ESO NOS LO DICES A LA CARA!

No habrá represalias porque, para empezar, no sabremos ni quién ha dicho qué —esta encuesta es anónima—, así que sé sincero y dinos lo que piensas de *PlanetStation*. Queremos la verdad, sin rodeos ni intereses. El premio será una *Planet* que se ajuste más a ti, así que piensa en tu futuro —eso ya te lo deben de haber dicho tus padres, pero conviene recordarlo— y ejerce tu derecho de opinar.

¿CUÁL FUE EL PRIMER NÚMERO DE *PLANETSTATION* QUE VISTE? ____

¿CÓMO LA DESCUBRISTE?

- ☐ La vi en el kiosco y la compré por curiosidad
- ☐ Me la recomendó un amigo/primo/vecino ____
- ☐ Me la trajo mi madre/padre/abuela/abuelo ____
- ☐ Otros: ____

¿CON QUÉ FRECUENCIA LA COMPRAS?

- ☐ Estoy suscrito
- ☐ Cada mes
- ☐ Casi siempre
- ☐ De vez en cuando

SI NO LA COMPRAS CADA MES, ¿DE QUÉ DEPENDE TU DECISIÓN?

- ☐ De la portada (es decir, de que te llame la atención y de que los contenidos que se anuncian en ella te interesen)
- ☐ De si lleva algún regalo (póster o librito)
- ☐ Del regalo que lleven las otras revistas de PlayStation
- ☐ De si queda alguna en el kiosco (es decir, que cuando no la compras es porque está agotada)

Otras razones ____

¿QUÉ TE PARECE *PLANETSTATION* EN GENERAL? (CUÉNTANOS POR QUÉ TE GUSTA... O POR QUÉ NO)

____

PUNTÚA LA REVISTA DEL 1 AL 10 ____

PUNTÚA CADA SECCIÓN DEL 1 AL 10

Noticias ____	Cuenta atrás ____	En órbita ____
Satélite USA ____	Concursos ____	Libro de ruta ____
Satélite Japón ____	Ránkings ____	Al habla ____
Otros planetas ____	Los peores trucos ____	Instrumental ____
Trucos última hora ____	Cómic ____	Constelación PSX ____
Xplorer a bordo ____	Pósters ____	Libritos de regalo ____

<<< Una vez rellenada la encuesta, recorta esta página y envíala a: PlanetStation - c/Joventut, 19 - 08830 Sant Boi de Llobregat. Indica por favor en el sobre que se trata de la **ENCUESTA**.





ENCUESTA

¿TE HAN GUSTADO LOS REPORTAJES ESPECIALES QUE HEMOS PUBLICADO HASTA EL MOMENTO? PUNTÚA (DEL 1 AL 10) LOS QUE HAYAS LEÍDO Y MARCA CON UNA CRUZ LOS QUE NO HAYAS VISTO.

- ☐ Pesadilla en Play Street (nº 7) ______
- ☐ Los 10 mejores juegos de la historia de PlayStation (nº 7) ______
- ☐ La carne es píxel (nº 10) ______
- ☐ Play en la playa (nº 10) ______
- ☐ Entre pistolas anda el juego (nº 11) ______
- ☐ Enrólate con nosotros (nº 12) ______
- ☐ 1 año de PlanetStation (nº 13) ______

¿ALGUNA OBSERVACIÓN SOBRE ALGUNO DE ELLOS? ______

NUESTRO (PRESUNTO) SENTIDO DEL HUMOR TE PARECE:

- ☐ Desternillante
- ☐ Correcto
- ☐ Simplón
- ☐ Patético

¿ALGÚN OTRO COMENTARIO AL RESPECTO? ______

¿QUÉ LE SOBRA A *PLANETSTATION*? ______

¿QUÉ LE FALTA? ______

¿ALGUNA IDEA O SUGERENCIA SOBRE NUEVAS SECCIONES O VARIACIONES EN ALGUNA DE LAS PRESENTES ? ______

¿QUÉ OTRAS REVISTAS SUELES COMPRAR?

- ☐ PlayStation Magazine
- ☐ Hobby Consolas
- ☐ Playmanía
- ☐ PlayStation Max
- ☐ Top Juegos
- ☐ Screen Fun
- ☐ PlayStation Power
- ☐ SuperJuegos
- ☐ PSM
- ☐ Zona PSX Station
- ☐ Juegos & Cía.
- ☐ PlayStation Magazine Trucos
- ☐ ¿Alguna otra? ______

SI HAY ALGUNA QUE TE PAREZCA MEJOR QUE *PLANETSTATION*, ¿POR QUÉ TE GUSTA MÁS? ______

¿TIENES ALGUNA OTRA CONSOLA DE VIDEOJUEGOS O PC? ______ SI LA RESPUESTA ES AFIRMATIVA, ¿CUÁL O CUÁLES TIENES? ______

¿TIENES CONEXIÓN A INTERNET EN CASA? ______ ¿O TE CONECTAS DESDE ALGÚN OTRO LUGAR (COLEGIO/INSTITUTO/FACULTAD/TRABAJO/CIBERCAFÉS...)? ______

¿TIENES INTENCIÓN DE COMPRARTE ALGUNA OTRA CONSOLA?

☐ Dreamcast ☐ PlayStation 2 ☐ Nintendo Dolphin

SI NO TE PARECE UNA INDISCRECIÓN (TEN EN CUENTA QUE NO SABEMOS QUIÉN ERES), DINOS:

¿Qué edad tienes? ______

¿Eres hombre ☐ o mujer ☐?

¿Estudias ☐ o trabajas ☐? ¿Qué estudias y/o en qué trabajas? ______

Una vez rellenada la encuesta, recorta esta página y envíala a: PlanetStation - c/Joventut, 19 - 08830 Sant Boi de Llobregat. Indica por favor en el sobre que se trata de la **ENCUESTA**. <<<

¡AL RICO TRUCO!

LLAMA AL 906 421 954

Y PIDE LOS TRUCOS QUE QUIERAS PARA CUALQUIER JUEGO DE PLAYSTATION.

También puedes pedirnos una cita con Lara Croft, un viaje para dos personas (tú y Solid Snake, por ejemplo) a Playa Bávaro, una cena en el Ritz con Harry Mason o un fin de semana en Port Aventura con Lammy de acompañante. Nosotros sólo te daremos los trucos y códigos que existan, pero estaremos encantados de saber cuáles son tus aspiraciones en la vida.

Llama al 906 421 954 cualquier día a cualquier hora y deja tu mensaje. Nuestro equipo de sabuesos y rastreadores venderá su alma al diablo si hace falta para que podamos publicar en próximos números de *PlanetStation* las soluciones que nos pides.

Recuerda que, aparte de pedir trucos, también puedes dejarnos un mensaje con algún **comentario, sugerencia, crítica u opinión** que tengas acerca de la revista o de cualquier asunto relacionado con el planeta PlayStation. Plastas sin amigos ni perro que les escuche, abstenerse.

RESUMIENDO...
906 421 954
365 DÍAS AL AÑO
24 HORAS AL DÍA

¡LLÁMANOS!

GRÁBATE ESTE NÚMERO EN LA NEURONA: 906 421 954...
O, CASI MEJOR, TEN UNA *PLANETSTATION* SIEMPRE A MANO.

906 421 954

Precio llamada: 124 pesetas/minuto festivos y noches, 136 pesetas/minuto laborables por la tarde y 148 pesetas/minuto el resto de horarios. IVA incluido.


Y


TE REGALAMOS UN EJEMPLAR DEL FANTÁSTICO

RC STUNT COPTER

SORTEAMOS 15 EJEMPLARES DE ESTE ADICTIVO JUEGO DE SHINY QUE ANALIZAMOS EN ESTE MISMO NÚMERO DE *PLANETSTATION*, ASÍ QUE BÚSCATE LA VIDA Y RESPÓNDENOS A ESTA SENCILLA CUESTIÓN:

¿CUÁL DE ESTOS ESCENARIOS APARECE EN *RC STUNT COPTER*?

A> LOS SANFERMINES DE PAMPLONA
B> LA REDACCIÓN DE *PLANETSTATION*
C> EL VICENTE CALDERÓN
D> UN CAMPO DE FÚTBOL AMERICANO

TEN EN CUENTA QUE LOS CHALADOS DE SHINY SON CAPACES DE CUALQUIER COSA, ASÍ QUE NO TE DEJES LLEVAR POR LA EVIDENCIA E INVESTIGA... Y, CUANDO CREAS QUE ESTÁS EN LO CIERTO, RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A:

CONCURSO RC STUNT COPTER
PlanetStation - Editorial Aurum
C/Joventut, 19
08830 BARCELONA

¿CUÁL DE ESTOS ESCENARIOS APARECE EN *RC STUNT COPTER*?

A> LOS SANFERMINES DE PAMPLONA
B> LA REDACCIÓN DE *PLANETSTATION*
C> EL VICENTE CALDERÓN
D> UN CAMPO DE FÚTBOL AMERICANO

Nombre ______________________

Dirección ______________________

____

Teléfono ______________________

BASES DEL CONCURSO

- Aceptar las bases del concurso.
- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de PlanetStation ni de la Editorial Aurum.
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
- El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias).
- Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 30 de noviembre en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 15 de *PlanetStation*.



PLANETSTATION HA DICHO...
"*RC STUNT COPTER* ESTÁ PLAGADO DE DETALLES DESTERNILLANTES QUE PONDRÁN EN SERIO PELIGRO LA INTEGRIDAD DE TU MANDÍBULA".
"EL ELEMENTO MÁS ATRACTIVO DE ESTE JUEGO ES LA TERRIBLE ADICCIÓN QUE CREA".

¡DEJA A UN LADO TUS PREJUICIOS Y SÚBETE A LA DIVERSIÓN DE *RC STUNT COPTER*!

Shiny Entertainment
Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.™

Shiny Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados. RC Stunt Copter y todos los personajes con él relacionados son marcas registradas de Shiny Entertainment, Inc. Distribuido por Interplay Productions. Todos los derechos reservados.

PLANETSTATION Y GameSHOP TE INVITAN A PARTICIPAR EN EL SORTEO DE 10 EJEMPLARES DE

FINAL FANTASY VIII

ENCUENTRA LAS 7 DIFERENCIAS ENTRE ESTAS DOS IMÁGENES:

PLUMA *P'AQUÍ, PLUMA P'ALLÁ*, A SQUALL Y COMPAÑÍA SE LES HAN CAÍDO —O LES HAN SALIDO— UNAS CUANTAS COSILLAS EN EL TRÁNSITO DE UNA IMAGEN A LA OTRA. MARCA LAS DIFERENCIAS CON UN CÍRCULO ROJO EN LA IMAGEN DE LA DERECHA, RECORTA EL CUPÓN CON LA IMAGEN MODIFICADA Y ENVÍANOSLO A:

CONCURSO FINAL FANTASY VIII PLANETSTATION - EDITORIAL AURUM C/ JOVENTUT, 19 08830 SANT BOI DE LLOBREGAT



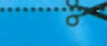


Nombre ______________________

Dirección ______________________

Teléfono ______________________

CONCURSO FINAL FANTASY VIII
PLANETSTATION - EDITORIAL AURUM
C/ JOVENTUT, 19
08830 SANT BOI DE LLOBREGAT



BASES DEL CONCURSO

- Aceptar las bases del concurso.
- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
- El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias).
- Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 30 de noviembre en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 15 de *PlanetStation*.



Cuenta atrás

novedades bombazos lo que vendrá novedades bombazos lo que vendrá novedades bomb

EDITOR	DESARROLLADOR	DISTRIBUIDOR
OCTUBRE		
SuperCross 2000	Acclaim	Acclaim
Hot Wheels	EA Studios	Electronic Arts
Lego Racers	Lego Media	Infogrames
Lego Rock Raiders	Lego Media	Infogrames
Space Invaders	Activision	Proein
LMA Football Manager	Codemasters	Proein
Chessmaster II	The Learning Co.	Proein
Fighting Force 2	Eidos	Proein
GTA 2	Take 2	Proein
Centipede	Hasbro	Proein
Pong	Hasbro	Proein
The Next Tetris	Hasbro	Proein
Chocobo	SCEI	Sony
Esto es fútbol	SCEE	Sony
MGS Special Missions	Konami	Konami
Kingsley Wild Adventure	Psygnosis	Sony
Formula 1 '99	Psygnosis	Sony
Final Fantasy VIII	Square	Sony
Destrega	KOEI	Sony
Buster & las habi-chuelas mágicas	Terragliph	Sony
Kurushi Final	SCEI	Sony
NOVIEMBRE		
South Park Luv Shack	Acclaim	Acclaim
ISS Pro Evolution	Konami	Konami
FIFA 2000	EA Sports	Electronic Arts
Nascar 2000	EA Sports	Electronic Arts
Knock Out Kings 2000	EA Sports	Electronic Arts
Supercross 2000	EA Sports	Electronic Arts
WCW MAYHEM	EA	Electronic Arts
Xena	Universal	Electronic Arts
NBA 2000	EA Sports	Electronic Arts
Ciber Tiger	EA Sports	Electronic Arts
Road Rash 3D Pla.	EA Sports	Electronic Arts
Dune 2000	EA Westwood	Electronic Arts
El Mañana Nunca Muere	MGM	Electronic Arts
Medal of Honor	Dreamworks	Electronic Arts
Warpath	Dreamworks	Electronic Arts
UEFA Striker	Rage Software	Infogrames
Millennium Soldier-Expendable	Rage Software	Infogrames
Los Pitufos	Infogrames	Infogrames
Worms Pinball	Team 17	Infogrames
Ready 2 Rumble Boxing	Midway	Infogrames
EPGA Golf	Gremlin	Infogrames
Quake II	Activision	Proein
Rainbow Six	Take 2	Proein
Wu Tang - Taste the Pain	Activision	Proein
Worms Armagedon	Hasbro	Proein

EDITOR	DESARROLLADOR	DISTRIBUIDOR
Extreme 500	THQ	Proein
Prince Naseem Boxing	Codemasters	Proein
Action Man	Hasbro	Proein
Music 2000	Codemasters	Proein
No Fear Downhill Mountain Biking	Codemasters	Proein
Shao Lin	THQ	Proein
NBA Basketball 2000	Activision	Proein
NHL Championship 2000	Activision	Proein
Vigilante 8. The Second Offence	Activision	Proein
Pool	Codemasters	Proein
TOCA 2 Platinum	Codemasters	Proein
Official Formula 1 Racing	Eidos	Proein
Tomb Raider IV	Eidos	Proein
Urban Chaos	Eidos	Proein
Spec Ops	Take 2	Proein
Thrasher	Take 2	Proein
MTV Snowboarding	THQ	Proein
Spyro 2	SCEE	Sony
Crash Team Racing	Naughty Dog	Sony
Pacman World	Namco	Sony
Tarzan	Disney	Sony
Rising Zan	AgeTec	Virgin
Renegade Racing	Promethean Designs	Virgin
Dino Crisis	Capcom	Virgin
Tricky Sliders	Capcom	Virgin
Billares	Awesome Developments	Virgin
Running Blade	Konami	Konami
Hell Night	Konami	Konami
DICIEMBRE		
Armorines	Acclaim	Acclaim
South Park Rally	Acclaim	Acclaim
24 horas de Le Mans	Eutechnyx	Infogrames
Demolition Racer	Pitbull Syndicate	Infogrames
Nightmare Creatures 2	Activision	Proein
Glover	Hasbro	Proein
Qbert	Hasbro	Proein
Panzer General III Assault	The Learning Co.	Proein
Gran Turismo 2	SCEI	Sony
Bugs Life Activity Center	SCEE / Disney	Sony
Disney Magical Tetris	SCEE / Disney	Sony
Barbie Race & Ride	SCEE / Mattel	Sony
Earthworm Jim 3D	Vis Interactive	Virgin
AÑO 2000		
Marvel Vs Capcom	Capcom	Virgin
Misadventures of Tron	Capcom	Virgin
Viva European S.League	Virgin Interactive	Virgin

La feria ECTS de Londres nos ha proporcionado carnaza suficiente para ofreceros en esta sección de *previews* un total de ocho páginas con 130 juegos reseñados! Además, cierran el apartado de previas otros cinco títulos entre los que destaca el original y 'terROLífico' *Koudelka*. La temporada prenavideña es la época dorada de los lanzamientos, así que no es de extrañar que hayamos tenido que embutir tal cantidad de juegos en las diez suculentas páginas que estás a punto de saborear.

acceso directo

ESPECIAL ECTS

Aquí tenéis el extenso reportaje sobre las estrellas para Play del ECTS que os prometimos el mes pasado. Si echáis en falta algo, podéis culpar al individuo de la foto de al lado, Mr. Drako, que se fue de marcha con Spyro e insistió en sacarle en la portada de este mes. Uy, uy, uy...



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

PESADILLA DESPUÉS DE NAVIDAD

Desarrollador:	**Capcom**
Editor:	**Capcom**
Distribuidor:	**Proein**
Lanzamiento:	**Febrero**

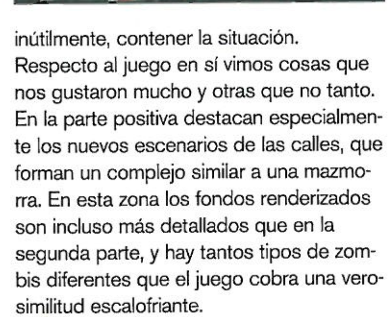
Aunque a *Resident Evil 3: Nemesis* no se le dio un espacio demasiado preeminente en el ECTS, esta última secuela de la saga de los zombis por excelencia fue uno de los títulos que generó mayor expectación. Los "lapas" de turno no tenían el menor reparo en pasarse horas y horas jugando (¿alguien vio enganchado al mando a un tipo alopécico, con perilla, y que respondía al nombre de Drako?... Juramos que nosotros no lo conocemos de nada).

Lo primero que nos llamó la atención de *Nemesis* fue la espeluznante secuencia de vídeo inicial en la que aparece la ciudad de Racoon City mientras la policía intenta, inútilmente, contener la situación.

Respecto al juego en sí vimos cosas que nos gustaron mucho y otras que no tanto. En la parte positiva destacan especialmente los nuevos escenarios de las calles, que forman un complejo similar a una mazmorra. En esta zona los fondos renderizados son incluso más detallados que en la segunda parte, y hay tantos tipos de zombis diferentes que el juego cobra una verosimilitud escalofriante.

Lo que no nos gustó tanto fue ver que en esta ocasión vuelve a aparecer la comisaría y, para nuestra decepción, es prácticamente idéntica a la de la segunda parte (ahora entendemos cómo ha logrado Capcom realizar esta continuación en un tiempo récord...). Por suerte, los desarrolladores de la saga sí han dado el do de pecho a la hora de crear un digno sucesor de bestias pardas como Tyrant o el mutante profesor William Birkin. Nemesis, el nuevo monstruo a batir, muestra un coeficiente intelectual por encima del de sus predecesores y no duda a la hora de perseguir a Jill por toda la comisaría, bombardeándola con el bazooka que le regalaron con el primer fascículo de "Con Armas y a lo Heston". Un gran villano para un gran juego que, lamentablemente, no aparecerá hasta después de Navidad.





ESTO PROMETE

Nemesis diciendo "pataaataaa" a la cámara.



¡Qué bonito! Una criatura recién nacida en el mundo Resident y ya tiene dientecitos.



Y aquí vemos a los manifestantes adheridos a la plataforma "Por una muerte digna".

TOCA WORLD TOURING CARS

Editor:	**Codemasters**
Distribuidor:	**Proein**
Lanzamiento:	**2000**

En el ECTS pudimos ver un vídeo de demostración del nuevo TOCA que incluye, como novedad más destacable, multitud de nuevos circuitos reales de todo el mundo. La verdad es que con una demostración no jugable es difícil calibrar la magnitud del juego, aunque lo poco que vimos tenía una pinta bastante impactante.



Los amantes de los retos de la simulación más real (y difícil) están de enhorabuena.

RISING ZAN

Editor:	**Virgin**
Distribuidor:	**Virgin**
Lanzamiento:	**Noviembre**

Rising Zan es un modesto título con un apartado técnico que podríamos calificar como de "serie B", pero que también sabe transmitir frescura, simpatía y buenas vibraciones. ¿Qué como es el juego? Pues, ¿os imagináis un cruce entre *Tomb Raider*, *Tenchu* y *Syphon Filter*? ¿No? Bueno pues esperad a que tengamos ocasión de analizarlo en profundidad para haceros una idea más clara sobre el juego.

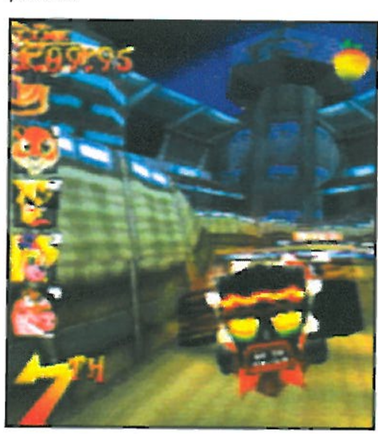


CRASH TEAM RACING

¡TRATA DE 'ARRANKARTLO', CRASH!

Desarrollador: **Naughty Dog**
Editor: **Sony**
Distribuidor: **Sony**
Lanzamiento: **Diciembre**

Uno de los juegos que mejor sabor de boca nos dejaron en el ECTS fue *Crash Team Racing*, sin duda el mejor clónico de *Mario Kart* que hemos visto hasta la fecha. Durante la feria, uno de los desarrolladores de Naughty Dog (concretamente Jason Ruby) nos demostró con su increíble exhibición que el penoso papel que hizo Drako jugando a este título se debía únicamente a sus carencias personales, y no a que el mando tuviera "botones de más", tal como aseguraba sin cesar nuestro cenutrio compañero.







Dejando de lado estas penurias (las palabras "ridículo internacional" han cobrado para nosotros nuevo sentido tras su periplo londinense), lo cierto es que la nueva aventura de Crash cuenta con muchos más alicientes de los que esperábamos. Lo que primero llama la atención es su depurado entorno gráfico –lleno de coloristas escenarios muy en la línea de esos "circos" a los que no tiene acostumbrado nuestro Bandicoot favorito–, que además está dotado de un motor 3D muy suave. Incluso el modo para cuatro jugadores, a pesar de las limitaciones del hardware de la PlayStation, se mueve con una soltura más que aceptable.

Pero no penséis que *Crash Team Racing* sólo ofrecerá acción multijugador, porque su modo 'Aventura' promete horas y horas de diversión individual. En esta opción se tiene que ganar cada carrera para poder pasar al siguiente circuito y, periódicamente, aparece un jefe final que nos retará a una competición "de tú a tú".



ESTO PROMETE







Velocidad vertiginosa, derrapes, saltos e ítems de todas clases se combinan para ofrecer una fórmula magistral altamente adictiva. Teniendo en cuenta que seguramente *Gran Turismo 2* no aparecerá hasta el año 2000, el próximo lanzamiento de Naughty Dog se perfila como la mejor opción para echarse unas carreras estas Navidades.



Tigres, lagartones... todos quieren ser los 'crashpeones'.



¡En primera posición! No, si al final se va a notar que la captura nos la ha dado Sony...



Octavos. Esta sí que la debemos de haber hecho nosotros.



Currupipi ha abandonado a Jesulín para dedicarse a las carreras.

PRINCE OF PERSIA 3D

Editor: **Mindscape**
Distribuidor: **Proein**
Lanzamiento: **2000**

Los más talluditos recordarán el juego *Prince Of Persia*, un viejo plataformas bidimensionales con increíbles animaciones (para ser de 1989, claro). Pues los nostálgicos pueden estar contentos porque este título vuelve con ilusiones renovadas y polígonos a tutiplén. Para que os hagáis una idea de cómo es el nuevo *Prince Of Persia*, coged a Tomb Raider, añadidle combates de espadas y –esta es la parte más difícil– cambiad las glándulas mamarias del personaje central por unas babuchas y un turbante.

GRANDIA

Editor: **Ubi Soft**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Lanzamiento: **Febrero**

Por fin ha llegado a PlayStation la esperada adaptación de *Grandia*, un legendario RPG que brindó a la Saturn uno de sus escasos momentos de gloria por allá en 1997. No se puede decir que esta producción de Game Arts sea un delirio audiovisual, pero es uno de esos títulos de rol que, independientemente de su nivel técnico, transmite un carisma y una magia especial. Desde luego Ubi Soft ha acertado de lleno publicándolo en Europa.



NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

DESCENSO SIN MOTOR



Aquí al maquetador se le ha ido la olla... Ni Patxi sería capaz de sacar un chiste de esta imagen.



Corre antes que el típico espontáneo que saluda a la abuela haga que te espiñes.



¡Cuanta nieve! ¡Y yo me he dejado las cadenas en casa!

Desarrollador:	**Codemasters**
Editor:	**Codemasters**
Distribuidor:	**Proein**
Lanzamiento:	**Noviembre**

Aunque el único pedal que hemos pisado los redactores de la *Planet* durante los últimos diez años ha sido el de la recreativa de *Time Crisis*, justo es reconocer que el "bicicletero" *No Fear Downhill Mountain Biking* es una de las propuestas más originales y divertidas del explotado mundo de las carreras en PlayStation. Para alegría y alborozo de los fanáticos de los descensos (en *mountain bike*, por supuesto), Codemasters ha logrado realizar un simulador realista, veloz y adictivo que además no tiene prácticamente competencia en el mercado.

Lo que más nos ha gustado de lo que hemos visto de este juego es el brillante sistema de control de nuestro corredor: podemos frenar con la maneta delantera o la trasera como en las bicis de verdad, y existe una barra de energía de pedaleo que nos obliga a descansar en las bajadas para evitar quedar extenuados. Esto significa que no se trata



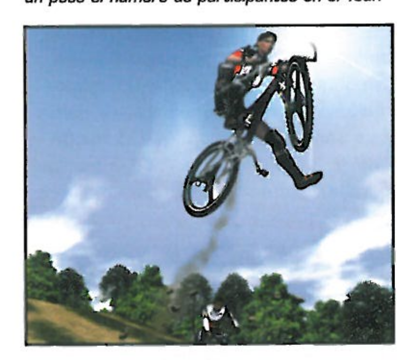


de ir dándole al gas (o al pie, en este caso) durante toda la carrera, sino de tener una buena estrategia y dosificar las fuerzas mejor que nuestros competidores.

Otras características que hacen que este título sea más que prometedor son los gráficos en alta resolución, la impresionante cámara subjetiva desde el manillar y la logradísima ambientación que consiguen los efectos de sonido.

No Fear Downhill Mountain Biking puede ser la respuesta a las plegarias de aquellos que aman la bicicleta pero que no pueden disfrutar de ella en vivo y en directo, como es el caso de nuestro maquetador, al que se le ha quedado la rodilla hecha puré de tanto darle al

El control anti-doping ha hecho que mermara un poco el número de participantes en el Tour.



pedal en sus años mozos (si practicara el *sillón-ball*, como algún otro miembro de la *Planet*, otro gallo le cantaría).

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD 2

¡NO SIENTO LOS DEDOS!



Hay que ver el partido que le han sacado al patrón: 3 corredores por el precio de 1.

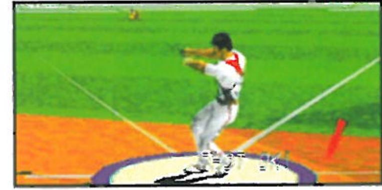
Desarrollador:	**Konami**
Editor:	**Konami**
Distribuidor:	**Konami**
Lanzamiento:	**Preparados, listos...**

Desde que Konami creó en los años 80 el mítico juego de máquina recreativa *Hyper Sports*, los juegos de olimpiadas "machacadedos" se convirtieron en un clásico del videojuego por derecho propio. Para los que no hayan jugado nunca a esta clase de títulos, basta con decir que su mecánica es tan sencilla como adictiva: debes superar una serie de pruebas atléticas a base de aporrear los botones del pad. Pero no todo termina ahí, porque cada competición



exige un estilo de tecleo distinto; mientras en los cien metros lisos prima la velocidad dactilar, en las pruebas de medio fondo se exige una pulsación regular y constante.

Los usuarios de PlayStation ya lucieron con orgullo sus tiritas en las falanges al cabo de unos días del lanzamiento del primer *International Track And Field* (que



salió al mercado en 1996), y ahora Konami nos deleita con su espectacular segunda parte. La mecánica de juego es la de siempre (han pensado lo mismo que los creadores del anuncio del champú H&S: si algo funciona, ¿para qué vas a cambiarlo?), sólo que ahora los gráficos son de puro ensueño.

DINO CRISIS

Editor:	**Capcom**
Distribuidor:	**Virgin**
Lanzamiento:	**Navidad**

El juego de PlayStation que causó más expectación en el *stand* de Virgin fue, sin duda, el inconmensurable *Dino Crisis*. Aunque es un juego que conocemos de sobras en la Redacción (ver *PlanetStation* número 11), fue divertido ver la cara de susto que ponían los inocentes visitantes que se atrevían a medir sus fuerzas con los velocirraptores. Un claro candidato a arrasar en ventas esta Navidad.

PAPERBOY

Editor:	**Midway**
Distribuidor:	**Acclaim**
Lanzamiento:	**Más allá del 2000**

Los más arrugados del lugar recordarán aquel juego en el que un chico tenía que pegarse unas panzadas de pedalear en su bici por toda la ciudad mientras entregaba la prensa matutina para sacarse unos durillos. Los usuarios de PlayStation podremos disfrutar de las andanzas de este personaje, ahora en 3D, con nuevos obstáculos –como mofetas o pelícanos–, rutas secretas y más de 45 niveles en los que hacer monerías al manillar sin dejar de repartir diarios.





COLIN MCRAE RALLY 2

MCRAVILLOSO



Desarrollador: **Codemasters**
Editor: **Codemasters**
Distribuidor: **Proein**
Lanzamiento: **No antes del 2000**







Con el primer *Colin McRae*, el desarrollador Codemasters se coronó como el rey de los simuladores de rallies; parece que ahora, con su secuela, intentará marcar definitivamente las distancias respecto a la competencia. Y la verdad es que, por lo que pudimos ver en el ECTS, mucho nos tememos que lo van a conseguir.

Lo primero que salta a la vista es que el nivel gráfico supera de largo a su predecesor: tanto los coches como los escenarios son infinitamente más detallados, ya que exprimen hasta la última gota las posibilidades de la PlayStation. Aunque el juego está todavía en pleno desarrollo y falta incluir elementos tan importantes como los desperfectos de las carrocerías tras las colisiones, la beta que vimos nos dejó con la boca abierta.

La réplica poligonal del Ford Focus que utiliza McRae en la temporada 1999/2000 es enfermizamente perfecta: el brillo de la chapa simulando el pulimento de pintura, el halo alrededor de las luces, los diminutos intermitentes laterales que se iluminan al girar... Todo es una auténtica delicia para los amantes del motor. De los escenarios no podemos hablar demasiado porque sólo vimos un par, pero –como ya dijimos en el número anterior– el efecto de puesta de sol en el nevado escenario de Suecia es una de las cosas más bellas que hemos visto en nuestra querida consola gris.

Sin embargo, los cambios de esta secuela no se limitan al aspecto del juego, ya que el comportamiento de los vehículos también ha variado de forma ostensible. Los derrapes, por ejemplo, son sumamente realistas y transmiten mejor que nunca la sensación de que el automóvil se nos va de las manos.







¡Con esta nevada no se ve un Colin!

Si lo que apunta *Colin McRae Rally 2* se cumple en la versión final del que será el retorno más esperado de los últimos meses –con el permiso del renovado programa "Furor" de Caparrós en Antena 3, por supuesto–, estaremos ante un serio candidato a los cinco planetas. ¡Vamos, Colin, que tú puedes!

FIFA 2000

VUELVE CON UN PAR... DE CEROS



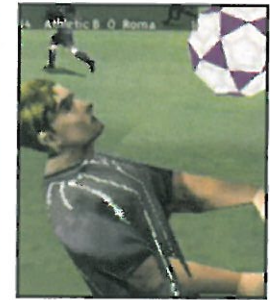
Desarrollador: **EA Sports**
Editor: **EA Sports**
Distribuidor: **EA**
Lanzamiento: **Noviembre**

Como cada año, vuelve a la Play por Navidad el juego de fútbol que todos los 'fiferos' estaban esperando. ¿Acaso alguien lo dudaba?

De momento, lo más atractivo que podemos decir de este título es su nombre definitivo, un elemento indispensable que traía de cabeza a muchos de nuestros lectores (que lo que más preocupe de un juego sea su título no dice mucho a su favor, pero bueno): *FIFA 2000*.

Al igual que hizo con sus predecesores, EA ha creado un simulador de fútbol de calidad excepcional, con nuevas características y mejoras exclusivas. Aparte de la actualización de los equipos y sus plantillas, se ha mejorado la inteligencia artificial de los contrarios, que podrán variar sus tácticas y adaptarse con más efectividad a nuestro juego en función del desarrollo del encuentro. Además, se ha dado mayor relevancia al juego 'cuerpo a cuerpo', con nuevas animaciones y movimientos para hacernos sudar la gota gorda a la hora de arrebatar un balón al contrario.







Aunque en posteriores números de *PlanetStation* os informaremos del resto de prestaciones y mejoras del nuevo *FIFA*, no nos podemos aguantar las ganas de haceros una última advertencia: la canción del juego la interpretará la fachosa versión poligonal del cantante Robbie Williams, llamada 'Cyber-Robbie'. Que no nos pase nada.

FEAR EFFECT

Editor: **Eidos**
Distribuidor: **Proein**
Lanzamiento: **Finales de año**

Fear Effect (anteriormente *Fear Factor*) fue uno de los títulos más sorprendentes de los que pudimos ver en el ECTS. Se trata de una aventura ambientada en un universo cyberpunk en la que deberemos rescatar a la hija de un importante hombre de negocios.



El juego tiene un aspecto gráfico completamente distinto a lo visto hasta ahora, ya que además de contar con unas texturas excepcionales, las caras de los personajes son dibujos integrados dentro del modelo poligonal.

KINGSLEY'S ADVENTURE

Editor: **Psygnosis**
Distribuidor: **Sony**
Lanzamiento: **Octubre**

Parece que después de mucho tiempo tonteando con la fecha de lanzamiento, por fin el zorro Kingsley se ha decidido a asomar la cola por PlayStation en un juego eminentemente dirigido al público más joven. A medio camino entre la aventura y las plataformas, *Kingsley's Adventure* nos propone adentrarnos en un mundo lleno de animalillos con los que interactuar (y, de paso, salvarlos del malo de turno), armas cuerpo a cuerpo, hechizos y coloridos niveles como playas tropicales, castillos o islas.



GRAN TURISMO 2

EVOLUCIONARIO

ESTO PROMETE



El comercial de Planet *acudiendo a la llamada de un anunciante de chirucas: ¡gas a fondo!*



La línea amarilla del asfalto indica que GT2 *todavía está en obras.*

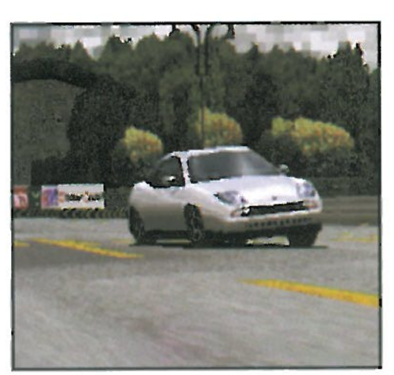
Desarrollador: **Polyphony Digital**
Editor: **Sony**
Distribuidor: **Sony**
Lanzamiento: **En el 2000**

La versión jugable que vimos de *Gran Turismo 2* nos confirmó nuestras sospechas: la secuela del rey de la conducción supone un gran salto cuantitativo (más circuitos, más coches, nuevo estilo de conducción en las pistas de rally...) pero no cualitativo, ya que su parte técnica no presenta una diferencia abismal respecto a su predecesor. Pese a todo, sí nos dio la impresión de que los circuitos están ahora algo más trabajados, y también parece que ahora el juego es capaz de plasmar un mayor número de coches en pantalla. Eso sí: cuando se producen aglomeraciones de vehículos, siempre hay algún que otro polígono que salta. Sin embargo, no dudamos que estos problemillas estarán subsanados en la versión final de *GT2*.

Aquellos que sufrieron de lo lindo para sacarse las dichosas licencias de conducción en el *Gran Turismo* original se



alegrarán de saber que todos sus logros en aquel primer juego se podrán trasladar a su segunda parte a través de la tarjeta de memoria (si borrasteis el bloque de memoria con la licencia "A Internaciaonal" tenéis nuestro permiso para empezar a daros cabezazos contra el muro más cercano). Por cierto, los vehículos se podrán manejar tanto con el Dual Shock de toda la vida como con el Negcon y el Jogcon; lástima que este último mando no haya sido finalmente distribuido por estas tierras. En todo caso, el sistema de control no difiere demasiado del de la primera





parte, por lo que podéis estar seguros de que pisaréis (o más bien conduciréis) terreno conocido.

FIGHTING FORCE 2

POCO "FIGHTING", MUCHO "2"



Patxi, leñe, ya te dije que tragarte 20 sobres de Peta Zetas no podía ser bueno...

Desarrollador: **Core Design**
Editor: **Eidos**
Distribuidor: **Proein**
Lanzamiento: **inminente**

El primer *Fighting Force* supuso un agradable reencuentro con los viejos beat'em-ups tipo *Final Fight*, sólo que adaptado a las 3D. En su segunda parte, Core ha decidido cambiar el estilo 'yo y mis puños contra el resto del mundo' presente en su antecesor; teniendo en cuenta que los juegos de este tipo más bien escasean en el catálogo PlayStation, este *Fighting Force 2* nos ha decepcionado un poco a los que esperábamos rememorar viejas tortas con nuestra consola de 32 bits.



Esto no quiere decir que este juego vaya a ser malo –eso habrá que verlo cuando lo analicemos en profundidad– sino que, simplemente, ahora parece más un juego de espías que un beat'em-up (Core se apresura a subirse al carro de los vencedores).

Además de una notoria parte técnica, se ha dotado al juego de elementos de subterfugio, estrategia e interacción con



el resto de personajes. Vamos, que ahora hay que pensárselo dos veces antes de romperle la cara al primer señor que se nos cruce, así como intentar armar el menor barullo posible para evitar tener que enfrentarnos con más enemigos de los que nuestra barra de energía puede soportar. Diferente al original, pero no descartamos que sea igual de bueno o mejor.

X-FILES

Editor: **HyperBole Studios**
Distribuidor: **Sony**
Lanzamiento: **Es un expediente X**

Los desarrolladores de *X-Files* han rescatado del olvido un tipo de aventuras que hacía mucho tiempo que no "jugábamos" (y bien que vivíamos sin ellas...): las películas interactivas. En lugar de la típica perspectiva en primera o tercera persona, en el juego nos moveremos por una auténtica película de imágenes reales, rodada en exclusiva para este título. Para movernos o interactuar con los personajes del juego bastará con hacer clic en el icono determinado y así continuar la aventura. Seguiremos hablando de *X-Files* cuando el juego esté ahí fuera...

MUSIC 2000

Editor: **Codemasters**
Distribuidor: **Proein**
Lanzamiento: **Navidades**

Uno de los títulos más extraños y originales de los últimos tiempos para PlayStation, *Music*, también contará con su segunda parte. Como su antecesor, *Music 2000* será una utilidad con la que crear tu propia música; entre las múltiples innovaciones de



esta "versión 2.0", las más destacables son la opción 'Music Jam' –que permitirá a cuatro jugadores participar en una sesión musical en tiempo real– y la posibilidad de grabar música directamente desde un CD para después tratarla a nuestro gusto.

TEAM BUDDIES

LA MEJOR ESTRATEGIA, EL ATAQUE

Desarrollador:	**Psygnosis**
Editor:	**Sony**
Distribuidor:	**Sony**
Lanzamiento:	**2000**





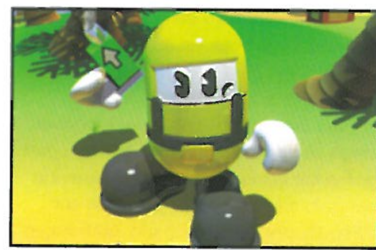
ESTO PROMETE

Psygnosis, lejos de conformarse con ofrecer solamente secuelas de clásicos como *Wipeout*, nos sorprendió gratamente en el ECTS con un título muy, muy original que responde al nombre de *Team Buddies*. Este próximo lanzamiento se puede definir como un juego de estrategia pasado de rosca en el que la acción frenética adquiere un primer plano.

La mecánica consiste en controlar a uno de los personajes con forma de píldora o cápsula medicinal (los 'Buddies' protagonistas) y empezar a juntar las cajas que hay repartidas por los escenarios con el fin de conseguir armas, nuevos compañeros y transportes, entre otros ítems. "¿Y para qué tantos esfuerzos?", os preguntaréis. Pues para cumplir el objetivo final, que es borrar del mapa al equipo de Buddies contrario que, a su vez, estará haciendo exactamente lo mismo que tú: recoger todo tipo de cosas para acabar contigo.

El resultado de este sencillo planteamiento es una anárquica batalla campal de tronchantes consecuencias gracias al sistema de "Incompetencia Artificial" que ha creado Psygnosis para regir los movimientos de los personajes manejados por la máquina. Vamos, que los Buddies, a pesar de demostrar que tienen cierto grado de astucia, cometen unos errores tan infantiles que les hacen parecer vulgares redactores de *PlanetStation*.

En el terreno gráfico el juego resulta muy simpático –aunque no demasiado espectacular– y ofrece una visión cenital de la acción propia de cualquier título de estrategia. Y es que en este juego los programadores han optado por primar la jugabilidad por encima de su aspecto, cosa que se agradece en unos tiempos en los que una gran fachada esconde demasiado a menudo un supino aburrimiento. No sabemos qué pensaréis vosotros, pero en la Redacción esperamos con ansia la llegada de *Team Buddies* para poder echarnos una partidilla a su más que prometedor modo para cuatro jugadores.



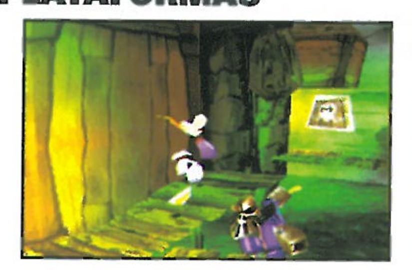
Chicos, no probéis las pastillas de diseño si no queréis acabar así...

Los creadores de Pin y Pon han dado forma a los protagonistas del juego.

RAYMAN 2

OTRA "RAYCIÓN" DE PLATAFORMAS

Desarrollador:	**Ubi Studios**
Editor:	**Ubi Soft**
Distribuidor:	**Ubi Soft**
Lanzamiento:	**¿Alguien lo sabe?**





Después de un descanso de cuatro años, volverá –quién sabe cuando– uno de los personajes más veteranos de nuestra gris. En esta ocasión la nueva aventura de *Rayman* cobrará una nueva dimensión (concretamente, la tercera) en un intento por superar a los reyes de las plataformas 3D como *Spyro* o *Ape Escape*.

La nueva misión del colorido muñegote será la de liberar al mago Poluchus (con un nombre así, no nos extraña nada que esté encerrado) para que le ayude a vencer a unos piratas espaciales. Para ello podremos ejecutar una gran cantidad de movimientos como nadar, trepar entre dos muros o usar el cabello del propio Rayman como si fuera una hélice (¡eso sí que es gomina extrafuerte, y no lo de Mario Conde!). También dispondremos de una amplia gama de disparatados transportes, como la serpiente-esquí de agua o el barril-bomba con piernas.

Tan sólo esperamos que esta vez se haya ajustado el nivel de dificultad, ya que acabarse el primer *Rayman* –como recordarán los nervios de los sufridores que jugaron– era más difícil que hacerle la permanente a Yoda.



Rayman metiéndose en la boca del lobo... que encima tiene todos los dientes 'picaos'.



BEATMANIA

Editor:	**Konami**
Distribuidor:	**Konami**
Lanzamiento:	**Finales de año**

Tras arrasar en Japón –donde va ya por su cuarta edición–, Konami parece dispuesta a importar a Europa la fiebre *Beatmania*. Básicamente, se trata de un simulador de DJ en el que debemos *scratchear* vinilos para crear melodías mínimamente audibles e incrementar así tanto nuestro prestigio como nuestra cuenta corriente. Para acabar de dar la nota, Konami ha anunciado que el juego vendrá acompañado de un controlador en forma de disco, réplica exacta para PlayStation del que se utiliza en la recreativa.

RALLY MASTERS

Editor:	**Canal + Multimedia**
Distribuidor:	**Infogrames**
Lanzamiento:	**Principios del 2000**

Aunque la versión PlayStation todavía se hará esperar, *Rally Masters* promete ser uno de los mejores juegos de conducción 'rallysta' para nuestra gris (si *Colin McRae 2* se lo permite). El nuevo título de Infogrames pone a nuestra disposición 24 conductores del mundial de rallies, 17 coches y 48 circuitos perfectamente recreados. Además de toda esta retahíla de cifras, *Rally Masters* permitirá que compitan hasta 8 jugadores de forma simultánea.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

RENOVARSE O MORIR





Una gran 'X', chicas desnudas pintadas en las columnas... ¿seguro que esto es un templo?



Y no hablemos ya de esta estatua algo... 'falaónica'.

Desarrollador: **Core Design**
Editor: **Eidos**
Distribuidor: **Proein**
Lanzamiento: **Vuelve a casa por Navidad**

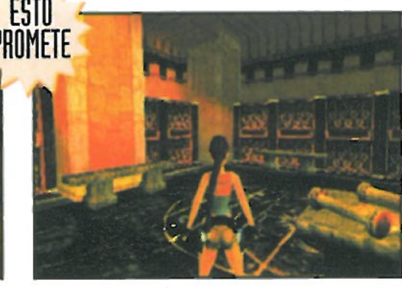
Tras ver la nueva entrega de Lara Croft podemos asegurar que los desarrolladores de Eidos han hecho los deberes. Aunque el juego mantiene el espíritu aventurero / plataformero de la saga, esta nueva entrega tiene las suficientes innovaciones como para mantener el interés de los *laramaníacos* de todo el mundo.

Para empezar, el motor que mueve el juego se ha renovado en un 90% y consigue evitar la triste sensación de remedo del título original que se respiraba con *Tomb Raider III*. El resultado: gráficos en alta resolución, una suavidad nunca vista, estupendas animaciones y efectos de luz dinámica que funcionan como nunca (vaya, se acabaron esos escenarios más oscuros que la sombra de Darth Vader... ¡ooooh!).

También pudimos comprobar que, efectivamente, el aspecto de Lara es más juvenil –se supone que en gran parte de esta aventura tiene 16 años–, pero para tranquilidad de todos podemos decir que no se han suavizado ni un ápice las turgencias de la heroína. Incluso hay partes de su anatomía que ¡han aumentado! Concretemos: por alguna extraña razón, la cabeza de Lara parece haber aumentado cinco tallas, lo que le da una curiosa apariencia al estilo "El Fary". Seguramente este aumento de masa cerebral será muy útil a la hora de resolver los complicados puzzles que, al parecer, intentarán romper la rutina "baja-la-palanca-y-busca-la-puerta-abierta" a la que estábamos tan acostumbrados.



ESTO PROMETE





Otras novedades que pudimos ver con nuestros propios ojos en el ECTS son la remodelación total del sistema de inventario, la vista subjetiva que aparece cuando utilizas ciertas armas como la ballesta y las nuevas texturas de los escenarios, que no tienen nada que ver con los amasijos de píxels de los viejos tiempos. Resumiendo: aunque el año pasado nos dio calabazas, vuelve a excitarnos la idea de llevarnos a Lara a casa esta Navidad.

ALIEN RESURRECTION

RIPLEY SE HACE ESPERAR

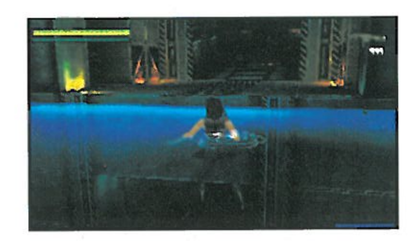
Desarrollador: **Argonaut**
Editor: **Fox Interactive**
Distribuidor: **Electronic Arts**
Lanzamiento: **¿"Al-lien" lo sabe?**

Teniendo en cuenta la multitud de retrasos que ha sufrido este título, parece que a Ripley le cuesta bastante resucitar. Y a tenor de lo que vimos en el ECTS, todavía va a seguir bastante tiempo muerta, ya que los desarrolladores nos comentaron que les quedan bastantes detalles por pulir.

Alien Resurrection nos sitúa en la piel de los cinco supervivientes de la estación espacial Auriga que las pasaron canutas en la peli para huir de los aliens: Ripley, Christie, Johner, DiStephano y la androide Call. Para convencer a los bichos extraterrestres de que está muy feo comerse a los protagonistas del juego contaremos con un arsenal de armas de largo y corto alcance que podremos mejorar.

Sin embargo, no todo se reduce a disparar enemigos y escenarios (que son completamente machacables), ya que se ha puesto especial énfasis en dotar a cada enemigo de un comportamiento y una personalidad distintos. Por ejemplo, si un parásito consigue pegársete en la cara, debes ir rápidamente a la enfermería antes de que inocule uno de sus huevos y te haga padre por vía oral.

Aquí tenéis el póster central de Alienhouse. Esa boca de piñón nos vuelve locos...





Esperamos que el equipo desarrollador deje de hacerse el *alienado* y pronto tengamos de una vez por todas *Alien Resurrection* en nuestras manos.

TRICK'N SNOWBOARDER

Editor: **Codemasters**
Distribuidor: **Proein**
Lanzamiento: **2000**

Deporte, nieve y zombis. Aprovechando el tirón de la saga *Resident Evil*, Capcom se ha sacado de la manga un juego de *snowboard* en el que los protagonistas son Leon, Claire... ¡y los zombis! Además de los clásicos modos 'Versus' o 'Free mode', *Trick'N Snowboarder*, incluirá un modo 'Historia' en el que podremos dar la vuelta al mundo con el objetivo de grabar un vídeo de *snowboard* con nuestra cámara.



GAUNTLET LEGENDS

Editor: **Midway**
Distribuidor: **Acclaim**
Lanzamiento: **Legendario**

Casi 15 años más tarde y después de diversas conversiones a ordenadores y consolas de 8 y 16 bits, por fin podremos volver a manejar al bárbaro, la valkyria, el mago y la arquera (antes el elfo) de *Gauntlet*, ahora en tres dimensiones. Aparte del lavado de cara poligonal, el juego incorporará nuevos elementos como la adquisición de experiencia por parte de los personajes (¿rol *sui generis*?) y nuevos power-ups y habilidades.



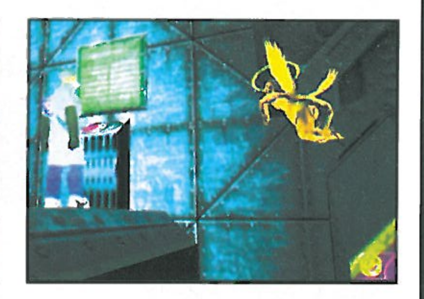
MESSIAH
POSESIÓN CELESTIAL

ESTO PROMETE

Desarrollador: **Shiny**
Editor: **Interplay**
Distribuidor: **Virgin**
Lanzamiento: ***Chi lo sá?***







Parece que el culebrón *Messiah*, tras muchos meses de murmuraciones, rumores y retrasos, está llegando a su fin. Y aunque suene a topicazo, podemos decir que es probable que la espera merezca la pena. Se ha necesitado mucho tiempo para tener a punto un título que combina una sensacional parte técnica con un desarrollo original y el retorcido y desternillante humor de los creadores de *Earthworm Jim* o *MDK*.

En *Messiah* controlaremos a Bob, un angelito con la apariencia de un protagonista de anuncio de Dodotis pero con más mala leche que un queso de oveja clónica. Nuestra misión consistirá, cual juez Garzón, en deshacernos de todos los pecadores y *facineriosos* que pueblan la tierra valiéndonos únicamente de nuestra habilidad de posesión. Aunque en la feria ECTS sólo pudimos ver la increíble versión PC del juego, nos bastó para hacernos una idea de las posibilidades de diversión que ofrece esta inusual prestación del protagonista. Por ejemplo: si Bob posee a un enorme garrulo con músculos hasta en las pestañas, nuestro "angelito" no tendrá reparo alguno en rascarse impúdicamente el lugar donde tiene alojado el cerebro (es decir, la entrepierna).

El resto de personajes interactuará con nosotros de distintas maneras en función del individuo que hayamos poseído. Si controlamos a un policía, sus compañeros no nos atacarán, pero puede que otros sujetos no accedan a hablar con nosotros para revelarnos información vital. No queremos ni pensar lo que habrán ideado las calenturientas mentes de Shiny para cuando poseamos a según qué personajes (hay más de 50), como la prostituta...

Escenarios completamente interactivos, multitud de armas y acciones posibles, una cincuentena de cuerpos humanos y no humanos –ser "un rata" cobra un nuevo significado en *Messiah*– a los que poseer..., todo ello espolvoreado con el ingenio de los pirados de Shiny. ¡No podemos esperar más! A ver si portándonos como angelitos conseguimos que se agilice un poco la llegada de este título...

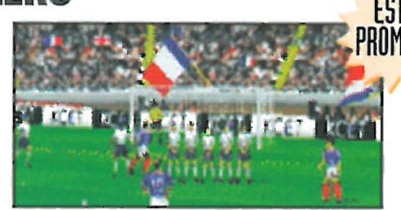


Tan pequeñito y ya le han puesto a currar en la fábrica de fundición.

ISS PRO EVOLUTION
DARWINISMO FUTBOLERO

ESTO PROMETE

Desarrollador: **Konami**
Editor: **Konami**
Distribuidor: **Konami**
Lanzamiento: **Paciencia**







A juzgar por estas dos imágenes, los porteros cantan más que una almeja de la cosecha del 46.

La nueva entrega de *International Superstar Soccer*, bautizado como *ISS Pro Evolution*, ha demostrado que todos sus antecesores no eran más que meros futbolines virtuales. Konami ha insuflado notables mejoras en la jugabilidad y las animaciones de su famosa saga futbolera, creando un serio aspirante al mejor simulador del deporte rey para PlayStation. Además esta secuela incluye jugosísimas novedades que harán enloquecer al público occidental, como por ejemplo una liguilla en la que aparecen los clubes más famosos de Europa, Barça y Madrid incluidos.

No debemos ser los únicos entusiastas de *ISS Pro Evolution*, ya que este título fue elegido como el mejor de todo el ECTS. Esto, a priori, no garantiza tampoco el éxito (Holybear ganó un premio de narrativa en el instituto con su texto "Anchoas, Siestas y Juegos de Vídeo" y ha acabado aporreando el teclado para nuestra revista), pero tenemos la impresión de que a poco que Konami promocione este título se convertirá en un superventas en un país tan balompédico como el nuestro.

JADE COCOON

Editor: **Crave**
Distribuidor: **Interact / Netac**
Lanzamiento: **"Jade-amos por saberlo"**

Tal como os adelantábamos en el número anterior, en este prometedor RPG además de derrotar enemigos deberemos capturarlos. Una vez en el saco, y con el Friskies y el collar antipulgas a punto, tendremos que criar y entrenar a nuestros campeones hasta que se conviertan en poderosos aliados para las batallas.

Además podremos guardar nuestras alimañas en una tarjeta de memoria y dejar que se aticen con las de nuestros amigos en el modo de juego 'Arena'.

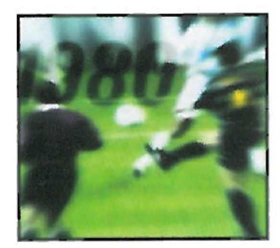
PRINCE NASEEM BOXING

Editor: **Codemasters**
Distribuidor: **Proein**
Lanzamiento: **Noviembre**

El boxeo vuelve a la Play con Prince Naseem Boxing, un título que intenta satisfacer tanto a los que les gusta partirse los morros en un combate rápido, como a los amantes de la simulación que quieran controlar hasta los más nimios detalles de la carrera de un púgil. De momento lo que más nos ha llamado la atención son los espléndidos calzones de imitación de piel de tigre que le han encasquetado a Naseem.







"¡Hala, bruto, ya has colgado la pelota! ¡Pues a buscarla!"

1980... ¡qué gran turrón!

UEFA STRIKER

LICENCIA PARA GOLEAR

Desarrollador: **Rage Software**
Editor: **Infogrames**
Distribuidor: **Infogrames**
Lanzamiento: **Noviembre**

La saga *Striker* se prepara para desembarcar estas Navidades en el planeta PlayStation, contando en esta ocasión con la licencia oficial de la UEFA. En la nueva *beta* que Infogrames nos ha pasado del juego hemos podido comprobar que, gracias al acuerdo con la famosa asociación europea de fútbol, todos los nombres de los jugadores de los equipos son reales (olvidaros de los 'Rivildo', 'Hierri', 'Guardiur' o 'Serzi' de otros títulos). Lamentablemente, no pasa lo mismo en el caso de los clubes. Por ejemplo: los nombres de los cuatro equipos españoles que aparecen en la versión que tenemos de *UEFA Striker* son "Blancos de Madrid", "Barcelona", "Vigo" y "Rayas de Madrid". No es que esto afecte demasiado a la hora de jugar, pero sí desentona un pelín en un simulador balompédico que apuesta claramente por el realismo. Por suerte, existe un magnífico editor de equipos para arreglar este desaguisado.

Ha sido una agradable sorpresa escuchar los logrados comentarios en castellano que ambientan los partidos a la perfección, mientras que el control y el sistema de juego no presentan grandes diferencias respecto a la versión que comentamos en el número 11 de *PlanetStation*. Se sigue primando el juego de equipo por encima de las heroicidades individuales y seguimos encontrando que falta un poco más de fluidez a la hora de entrelazar las jugadas.

A lo que no se le pueden poner pegas es a la ingente cantidad de opciones que están a disposición del usuario: modo de entrenamiento, estadísticas para aburrir, posibilidad de participar en partidos históricos, campeonatos, gran cantidad de estrategias... Está claro que Rage Software e Infogrames han puesto toda la carne en el *abrasador*, pero ¿lograrán superar a la difícil competencia? Como esto es sólo una previa, permitid que nos salgamos por la tangente recordando que "no hay enemigo pequeño" y que "la *Planet* es así".







DEMOLITON RACER

¿DEMOLITON DERBY?



El nuevo sistema de aparcamiento para ahorrar espacio urbano es algo expeditivo.



Vale que hace frío, Patxi, pero baja un poco la calefacción, ¡carallo!



Desarrollador: **Pitbull Syndicate**
Editor: **Infogrames**
Distribuidor: **Infogrames**
Lanzamiento: **Noviembre**

Tras catar la beta previa de *Demoliton Racer*, no sabemos si calificarla de homenaje al magnífico *Destruction Derby* o de copia descarada. De hecho, en el grupo de desarrollo Pitbull Syndicate (creadores de la serie *Test Drive*) hay algunos miembros responsables del juego destrozacoches por antonomasia.

Al igual que en el título de Reflections, nuestro objetivo aquí será despachurrar los vehículos contrarios procurando que el nuestro quede con todo más o menos en su sitio. Aunque los impactos que recibamos no afectarán a la manejabilidad del coche, cada vehículo cuenta con un total de 13 zonas de impacto que se deformarán según el golpe. Si chocamos constantemente con la parte frontal, no tardaremos en ver cómo el capó se levanta y empieza a salir un humo misterioso del motor.

Demoliton Racer ofrecerá una gran variedad de modos de juego, entre los que destacan 'Arena' (que parece calcado, polígono por polígono, de *Destruction Derby*) y 'Suicida', donde podremos



garantizar un cuantioso plan de jubilación a nuestro mecánico a base de descuartizar de la manera más rápida nuestro vehículo. Además de chocar contra otros vehículos, el juego nos ofrece la posibilidad de eliminar de un solo "plumazo" a los contrarios: sólo hay que conseguir aterrizar sobre ellos ejecutando la espectacular 'Muerte desde arriba'.

Aunque tiene toda la jugabilidad del clásico, la parte técnica de *Demolition Racer* todavía necesita algunos retoques. Los coches tienen aspecto de caja de zapatos con ruedas, los efectos de sonido son bastante repetitivos y las colisiones no son todo lo aparatosas que se espera de un título de estas características. No creemos que se convierta en el sucesor de *Destruction Derby* (para nosotros ese sucesor ya existe, y se llama *Driver*), pero





tanto su frenético desarrollo como la variedad de coches y circuitos que permite recorrer pueden hacer de *Demolition Racer* un buen juego de combate motorizado (algo que precisamente no abunda en el catálogo PlayStation).

KOUDELKA

EL "TER-ROL" LLEGA A PLAYSTATION

ESTO PROMETE

Desarrollador:	Sacnoth
Editor:	SNK
Distribuidor:	Sin confirmar
Lanzamiento:	Esparemos que pronto

Tras inundar los salones recreativos de beat'em-ups a lo largo de esta década, SNK intentará demostrar que también puede producir buenos juegos con alguna otra sustancia que no sean puñetazos, patadas y combos especiales con los que atizar a un adversario. El grupo de desarrollo Sacnoth (antiguos empleados de Square) ha definido a *Koudelka* como el pionero de un nuevo género que combina la tensión y el mal rollo de *Resident Evil* con combates y un sistema de experiencia al estilo *Final Fantasy*: algo así como un "*Horror RPG*".

El argumento de *Koudelka* nos sitúa en el sórdido monasterio de Nemeton, Gales, un sitio del que las gentes del lugar cuentan historias terribles y al que nadie tiene arrestos suficientes para acercarse. Nadie excepto Lassant Koudelka, una vidente gitana capaz de comunicarse con los espíritus, y sus compañeros: un sacerdote especializado en exorcismos (aunque las bodas, bautizos y comuniones también las hace a muy buen precio) y el aventurero Edward. Una vez en el interior, descubriremos que en este caritativo templo se torturaron y ejecutaron a decenas de prisioneros, cuyas almas pululan ahora en forma de monstruos o fantasmas en busca de algún aventurero que echarse a la boca.

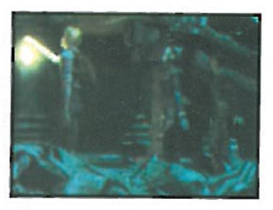
Uno de los puntos fuertes de *Koudelka* es sin duda la ambientación. Mientras exploremos el magnífico y detallado entorno 3D nos acompañará una inquietante banda sonora que, al igual que ocurría en *Resident Evil* o *Silent Hill*, mantendrá los nervios del jugador más tensos que el cinturón de Pavarotti.

Además, los creadores han introducido un par de elementos que aportarán mayor realismo al desarrollo de *Koudelka*: las animaciones de los personajes están sorprendentemente cuidadas y los diálogos se corresponden con el movimiento de los labios de los protagonistas, algo que no esperábamos ver hasta la irrupción de la PlayStation 2.





Koudelka cuenta con suficientes elementos para convertirse en un ejemplar único en su especie, y es posible que el tiempo lo consagre como uno de los últimos clásicos para nuestra gris. Esperamos temerosos su salida.



¡Plotch! "Oh, no, con esta luz tan suave no he visto el regalito de un San Bernardo y lo he pisado."



No sabemos qué intimida más, si la pistola o el 'eau de sobac' que destila el rubiales...



COUNTDOWN VAMPIRES

EL BAILE DE LOS VAMPIROS

Desarrollador:	Bandai
Editor:	Bandai
Distribuidor:	Se busca
Lanzamiento:	2000

Bandai también se ha subido al carro del género *survival horror* con *Countdown Vampires*, un juego en el que –tal como indica su nombre– se han sustituido a los zombis por entrañables chupasangres dispuestos a hincarnos el diente en el cuello en un decir "quita-p'allá-bicho". Por lo que sabemos del argumento, en esta ocasión el jugador deberá intentar salvar el pellejo de un tal Keith J. Snyder, de profesión guardaespaldas. Nuestro hombre se encuentra trabajando en el Desert Moon Motel en la noche de final de milenio y, de pronto, todos los asistentes a una gala de celebración se transforman en vampiros (¡veis!, vuestra madre tiene razón cuando dice que la mejor manera de celebrar el fin de año es comiendo polvorones con la abuela y viendo a Norma Duval en TVE). Tanto los gráficos como el desarrollo se parecen sospechosamente a *Resident Evil*, pero puede que el toque "nosferatuno" del juego lo haga interesante para los mata-sanguijuelas de pro.





No sabíamos que entre las filas de los pitufos también hubiera vampiros.

BIOHAZARD: THE GUN SURVIVOR

ZOMBIS EN EL PUNTO DE MIRA

Desarrollador:	Capcom
Editor:	Capcom
Distribuidor:	Sin confirmar
Lanzamiento:	Va para largo

Tal como nos temíamos, el fenómeno *Resident Evil* ha animado a Capcom a hacer mil y una variantes sobre su emblemático título, tal como sucedió con *Street Fighter II*. No, no temáis: aún no se les ha ocurrido hacer un *PocketEvil* ni un *RE: The Movie* con Jesús Gil digitalizado en forma de *final boss*.

Su nuevo proyecto, que al parecer se llamará *Biohazard: The Gun Survivor*, es un juego de pistola que guarda obvias semejanzas con la recreativa *House Of The Dead*. La gran diferencia es que, en este caso, nuestro personaje no va por una ruta prefijada sino que se puede mover a nuestro antojo utilizando los botones de nuestra *light-gun*. Incluso hay puzzles que rompen la dinámica "dispara primero y pregunta después" tan típica del género. Por supuesto, los enemigos son los que todos esperamos encontrar en un juego de esta saga –zombis, cuervos, Holybear en paños menores...–, lo que garantiza inolvidables momentos de terror.





En este juego te llevarás unos cuantos golpes, contusiones y, sobre todo, arañazos.

¿QUIERES RECIBIR LA *PLANET* EN TU CASA, COMO UN SEÑOR?

¡SUSCRÍBETE!

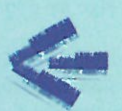
ADEMÁS, RECIBIRÁS DOS NÚMEROS GRATIS AL AÑO: ¡12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10! Y, DE REGALO, ¡UN MANDO PARA TU PLAYSTATION!

INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 654 40 61











1 AÑO DE PLANETSTATION + CONTROLADOR - 15% DESCUENTO (SOBRE EL PRECIO DE PORTADA) = ¡4.950 PESETAS!

NO TE ARRIESGUES A QUEDARTE SIN TU *PLANETSTATION*. RECÍBELA CADA MES EN TU CASA CON LAS PROMOCIONES Y REGALOS CORRESPONDIENTES, A UN PRECIO REDUCIDO Y CON UN MANDO DE REGALO. SÓLO TIENES QUE RELLENAR Y MANDAR EL CUPÓN.

Editorial Aurum garantiza el envío del REGALO SEGURO que corresponde a la promoción vigente en el momento de recibir el cupón de suscripción, pero no puede garantizar el plazo en que será recibido por el lector, ya que esta gestión no depende únicamente de Editorial Aurum y es posible que sufra retrasos ajenos a la empresa.

Aviso: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de que aparezca en el kiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a hacer lo posible por minimizarlos.
Nota: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61).

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANET STATION

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número .... (incluido) al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + gastos de envío. Incluye participación en la promoción vigente.

Nombre:
Apellidos:
Dirección: Nº: Piso:
Código postal: Población:
Provincia:
Teléfono:

FORMA DE PAGO

- ☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ VISA (16 dígitos)
- ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular:
Caducidad:
Firma:

Domiciliación bancaria

Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:
Calle
Nº Código postal
Población
Provincia

Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Nº Entidad) (Nº Oficina) (D.C.) (Nº de cuenta o libreta de ahorro)

Nombre del titular:

Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

Firma del titular:

, a de de 199
(Población) (día) (mes)

Enviar este cupón a: **Comercial Atheneum**
Suscripción *PLANETSTATION*
c/ Joventut, 19 - 08830 Sant Boi de Llobregat

NOTA: SE ADMITEN FOTOCOPIAS DEL CUPÓN.

En órbita

El rey de la selva ya no es el león sino un dragón lila con alas y cuernos. La secuela de su nacimiento en PlayStation se llama *Spyro 2: En busca de los talismanes* y su paso por nuestra Redacción se ha saldado con la máxima puntuación. Entérate por qué y no te pierdas las otras dos grandes sorpresas de este mes: *Tony Hawk Pro Skater* y *RC Stunt Copter*. Nosotros ya nos hemos pedido para Reyes un monopatín y un helicóptero.



PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4,5
gráficos	4,5
jugabilidad	5
duración	4
vidilla	4,5

global



JUGABILIDAD

Aunque este palabro no nos gusta nada, no hay ninguna palabra que exprese mejor este concepto. Un juego jugable —valga la redundancia— es aquel que da gusto manejar desde el primer momento: es fácil pillarle el tranquillo y no resulta frustrante ni siquiera para un novato. Pasearse por él es un placer gracias a su buen sistema de control y su fluidez. Una buena jugabilidad es la mejor garantía de que un producto será, como mínimo, agradable y, con mucha probabilidad, divertido. Una mala jugabilidad es capaz de cargarse un título con buenas puntuaciones en el resto de apartados, ya que puede convertirlo en una auténtica tortura.

GRÁFICOS

El factor más evidente y el primero que nos camela. Los gráficos determinan la calidad visual de un juego en función de unas cuantas variables: su resolución (grado de nitidez de la imagen), sus nivel de detalle, el ritmo de refresco (*frames* por segundo), la ausencia de problemas de *clipping* (transparencia de los polígonos cuando no se ven de frente), la calidad de las texturas, la variedad de la paleta de colores, la cantidad de polígonos por imagen (si los gráficos son 3D, por supuesto) y la ausencia de niebla para ocultar el efecto *pop-up* (aparición súbita de los objetos que no están en primer plano).

DURACIÓN

Si te pules un juego en media hora, su duración no es 'media hora' sino 'CERO'. Nueve mil pelas —ni ocho mil, ni siete mil— no se amortizan en menos de un mes, ¡qué caray! Pero no se trata de ser un negado y tirarse 30 días enteros para llegar al final, sino de quedarse con ganas de repetir y de buscar elementos nuevos en cada partida. Jugar una y otra vez a un mismo título tiene que poder ser un placer. Por definición, un juego de rol suele durar más que uno de puzzles, pero ¿cuántas horas nos hemos pasado todos pegando piños en *Tekken 3*? Son siempre los mismos personajes y los mismos movimientos, pero la repetición no les resta emoción...y, naturalmente, la capacidad multijugador juega un papel muy importante en ello.

AMBIENTACIÓN

La tendencia de los videojuegos a ser cada vez más un soporte narrativo le confiere una gran importancia a la atmósfera que consigan crear. Cuando un juego cuenta una historia necesita dotarla de realismo con el fin de que para el usuario sea una auténtica experiencia, y no tan sólo un pasatiempo. Como en el cine, para ello necesita utilizar diversos elementos que, combinados, dan lugar a una buena (o mala) ambientación: los más importantes son la música, los efectos de sonido, la iluminación y los efectos especiales. Cuando el juego consigue crear una atmósfera envolvente, se puede empezar a hablar de ambientación.

VIDILLA

Éste es, seguramente, el concepto más escurridizo de los que componen las puntuaciones parciales. Es algo similar a lo que también se ha dado en llamar 'adicción' o 'adictividad'. Cuando un juego te mete el gusanillo en el cuerpo y te deja siempre con ganas de jugar, es que te da vidilla. Son esos títulos que pruebas un día y, a partir de entonces, vuelves a casa cada día pensando en enchufar la consola y pegarte al mando de tu Play. Puede ser un juego supersencillo o muy sofisticado; la complejidad no tiene nada que ver, pero debe tener una dinámica que enganche y que no llegue nunca a cansar.

acceso directo



genial	Sólo los escogidos entran en esta categoría. Se han acabado las generosidades: sólo concedemos cinco planetas a los juegos que sean MUY BUENOS. No serán fáciles de ver, pero cuando los veas no lo dudes: tu Play estará desaprovechada y tu colección incompleta si no le hacen un hueco al título en cuestión.
potente	Por un juego con cuatro planetas merece la pena pagar 7, 8 y hasta 9.000 si hace falta, ¡qué caray! Es un título que está currado y que ofrece diversión y, en definitiva, CALIDAD. Si un juego no cumple un mínimo nivel en todos los aspectos importantes —jugabilidad, gráficos, control...—, no obtendrá esta puntuación.
pasable	Es la puntuación más corriente porque es la que reciben los juegos del montón. Aquellos que dices "bueeeno, no está mal". Merecen ser tenidos en cuenta: echarles un vistazo, darse un rulo por ellos y... guardarlos hasta un nuevo aviso que, seguramente, nunca llegará. Eso sí: medio planeta más marca una gran diferencia.
cutrillo	Hay juegos que, sin llegar a ser un *truño*, dejan bastante que desear. Parecen títulos de relleno con el ´único objetivo de engrosar la lista de juegos para Play. Y si alguien pica, ¡pues mejor! Nuestra intención es que el primo de turno no tengas que ser tú, así que huye de los productos que luzcan un par de planetas.
fiasco	"Esto no es posible, esto no es posible... ¡8.000 pelas vale *esto*! ¿Y a quién c**o se le puede haber ocurrido perpetrar este engendro? Tener una idea así es preocupante, pero poner pasta para ejecutarla y luego intentar recuperarla ¡es de juzgado de guardia!". Lo pillas, ¿no? Pues eso: 1 planeta = tomadura de pelo.

SALTANDO 'SPEYRO' EL JUEGO QUE YO QUIERO

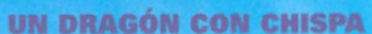
SPYRO 2
EN BUSCA DE LOS TALISMANES



en castellano

Género:	PLATAFORMAS
Desarrollador:	Insomniac Games
Editor:	Sony
Distribuidor:	Sony
Precio:	Por confirmar

Gráficos alucinantes, niveles enormes y (¡por fin!) la tan cacareada "libertad de movimientos" en un juego de plataformas al estilo *Mario 64* hacían de *Spyro the Dragon* el mejor título plataformero para PlayStation... en aquel entonces. Después del éxito del primer juego, el equipo de Insomniac Games podría haberse limitado a repetir la misma fórmula con la certeza de repetir también los ingresos que reportó este juego. Pero en un alarde de imaginación y (sanas) ganas de complicarse la vida, los desarrolladores han realizado un esfuerzo draconiano para eliminar los elementos más sosos y aburridos de la primera parte, dotar de nuevos elementos jugables a *Spyro 2* y conseguir –con permiso de *Ape Escape*– el mejor juego de plataformas 3D para PlayStation.



UN DRAGÓN CON CHISPA

El principal fallo del primer Spyro era que tras unas cuantas partidas, el juego se repetía más que un helado de *all-i-oli*. Muy bonito gráficamente, bastante jugable, pero después de coger las mismas joyas nivel tras nivel y rescatar al quinceavo dragón púrpura, no era extraño acabar frente a la pantalla con una ligera sensación de modorra o buscando en nuestra colección un juego más adrenalítico. Ahora, con *Spyro 2: En busca de los talismanes*, 'el sobar se va a acabar'.

A pesar de tener un año más, el aspecto de Spyro continúa siendo el mismo –y es que hay dragones por los que parece no pasar el tiempo...–, pero en este lapso de tiempo ha aprendido una serie de habilidades que dan mucho juego. Para empezar, el agua servirá para algo más que para irnos a hacer gárgaras, como ocurría en la primera parte; además de nadar, nuestro dragón tendrá la oportunidad de explorar las profundidades oceánicas cuando adquiramos la habilidad de bucear. A ésta se le suman las capacidades de trepar por muros, suspendernos en el aire o realizar un ataque cabeza abajo. Como colofón, en ciertos momentos del juego encontraremos unos portales especiales que nos darán de manera temporal "super-habilidades". Por ejemplo, para destruir ciertos enemigos que viven en un espectacular lago de lava, tendremos que hacer uso del súpervuelo con el fin de evitar chamuscarnos la cola; o para destruir unos podios y rescatar a las curiosas chicas Hula-hula deberemos obtener la súpercarga.







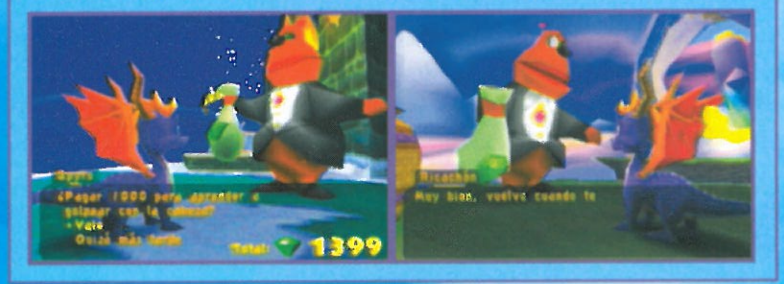
HAY QUE TENER ESFERAS

Por supuesto, a estas nuevas habilidades les acompañan nuevos y, sobre todo, vari-



EL USUREROSO

Uno de los personajes más curiosos de *Spyro 2* es Ricachón, un oso negociante capaz de vender hasta su ropa interior por un puñado de joyas. Cuando lo encontréis en algún nivel, preparaos para rascaros el bolsillo, ya que proporciona ayudas muy valiosas... a cambio de unas cuantas gemas. Ricachón puede abrir portales a nuevos mundos, construir puentes, alquilar vehículos y, lo más importante de todo, enseñarnos nuevas habilidades. Pero como el negocio es el negocio y no sólo de dragones vive el negociante, nuestro oso buscará nuevos clientes... y entre ellos estará Ripto, el malo del juego, a quien gustosamente venderá unas cuantas bombas con las que complicarnos la vida.







ados retos en los que ponerlas a prueba; esto sucede principalmente en los múltiples mini-juegos de los que está plagado *Spyro 2*. Y es que ahora no tendremos una única tarea que realizar en cada nivel, sino que cada pantalla cuenta con un objetivo principal y unos cuantos secundarios. El primero es normalmente bastante asequible –encontrar un talismán– y no planteará demasiadas dificultades a los plataformeros de pro. Sin embargo, lo realmente difícil es buscar y resolver los diferentes eventos planteados en forma de mini-juegos, gracias a los cuales obtendremos unas extrañas esferas fundamentales para completar el juego al cien por cien.

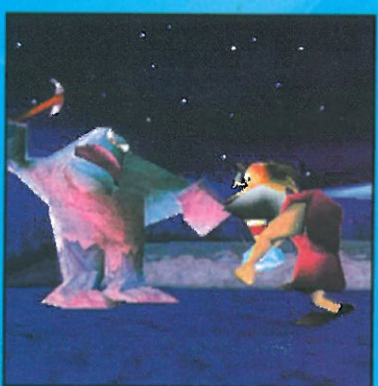
Cada uno de estos retos tienen un grado de dificultad del 1 a 5, y van de lo normalito en este tipo de juegos a lo surrealista. Montar una vagoneta aniquilando enemigos, despejar el camino de un tractor a cabezazos, tirar monos de una palmera o meter vacas en un corral chamuscándoles el trasero son algunos de estos desafíos. Muchas veces no podremos acceder a estos eventos hasta que no tengamos la habilidad adecuada, por lo que será necesario revisitar niveles que –en teoría– hemos completado y volver a registrarlos por completo. Por ejemplo: no podremos subir por las escaleras de Zephyr para recoger las vacas hasta que no tengamos las suficientes joyas para comprar la habilidad de trepar.

Normalmente, estas tareas nos las encomendarán los habitantes de cada mundo, ya sean pelícanos con acento andaluz, robots granjeros o esquimales. Al contrario que en la primera parte, donde podíamos hablar con dragones, sólo con dragones y nada más que con dragones, la palabra 'variedad' también se ha aplicado en *Spyro 2* a los personajes con los que interactuar. A pesar de contar con un doblaje bastante irregular (el granjero Juan en concreto es de lo más mediocre), los "secundarios" son muy variados y cuentan con algunos diálogos realmente divertidos.









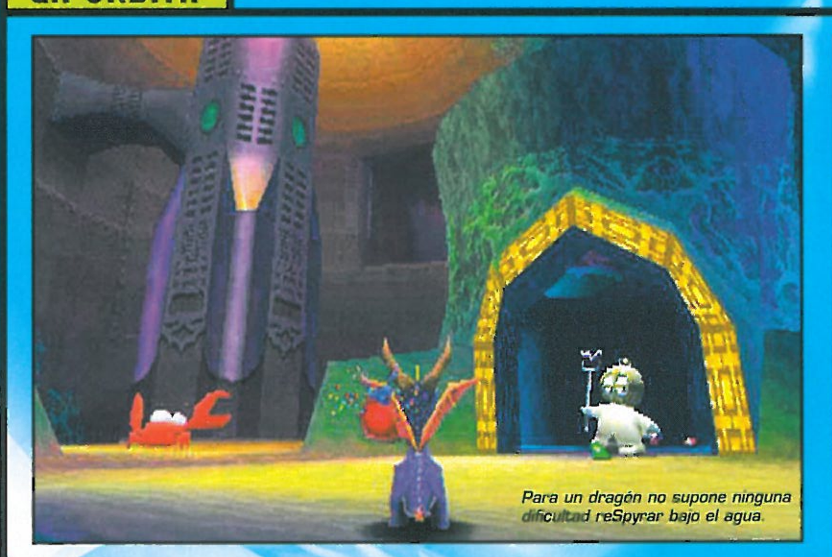


Con esos estornudos, Spyro no debe de ganar para 'kleenex' de amianto...

EL DRAGÓN CON MÁS HABILIDAD

Aparte de tener un serio problema de halitosis y de poder prescindir de los *eficaces* servicios de Iberia, Spyro cuenta con habilidades mucho más útiles que le sacarán de más de un apuro. Básicamente, están divididas en dos tipos: las que se pueden aprender y las temporales. Las primeras —bucear, escalar o golpear cabeza abajo— nos las enseñará gustosamente el oso Ricachón a cambio de una elevada cantidad de joyas, y las podremos emplear cuando queramos. En el segundo grupo están incluidas las "súperhabilidades", que únicamente podremos utilizar de manera temporal para resolver algunos sub-juegos. Entre otras, podemos recurrir a la súperembestida, (capaz de destrozar objetos tan duros como la mollera de nuestros redactores), el súpervuelo o la espectacular súperllama, con la que un Spyro con pinta de haberle sentado mal la última fabada escupirá enormes bolas de fuego.




Para un dragón no supone ninguna dificultad reSpyrar bajo el agua.

Además, a Spyro le acompañarán en sus aventuras tres cómicos personajes que son los responsables de que el dragón se encuentre protagonizando un nuevo juego en lugar de disfrutar de unas merecidas vacaciones navideñas: el guepardo Cazador, el Profesor y Elora la fauna (aunque suene a título de documental de La 2, en realidad es el nombre de un personaje mitad chica, mitad cabra).

LO QUE ESTÁBAMOS 'ESPYRANDO'

A primera vista, los más despistados pueden pensar que *Spyro 2* es más de lo mismo. Tan sólo es cierto en un caso: a nivel técnico incorpora pocas mejoras respecto al primer título... por el sencillo motivo de que aquel ya era sobresaliente. Con una resolución más que aceptable, el motor del juego se mueve con una suavidad increíble, sin ralentizaciones y echando mano de la socorrida niebla sólo en ocasiones contadas y escenarios realmente enormes. Tanto los personajes como los elementos de los escenarios tienen una solidez envidiable, e incluso los enemigos más grandes no presentan ningún tipo de parpadeo de polígonos. Tan sólo el apartado sonoro es inferior a la primera parte, ya que las músicas y el doblaje sufren demasiados altibajos.

El resto de elementos nuevos –habilidades, mini-juegos, objetivos secundarios...– consiguen convertir este título en lo que realmente se esperaba de su antecesor: un juego adictivo y, sobre todo, divertido. Por fin tendremos algún aliciente para seguir inspeccionando –al fin y al cabo, por algo es un juego de exploración 3D–, intentando encontrar la siguiente esfera y avanzando, en lugar de mirar la pantalla con cara de tontos y preguntarnos por qué demonios tenemos que salvar al enésimo dragón púrpura. El primer *Spyro* tenía los gráficos; éste, además, evitará que salgan telarañas en tu mando.

MUCHO JUEGO

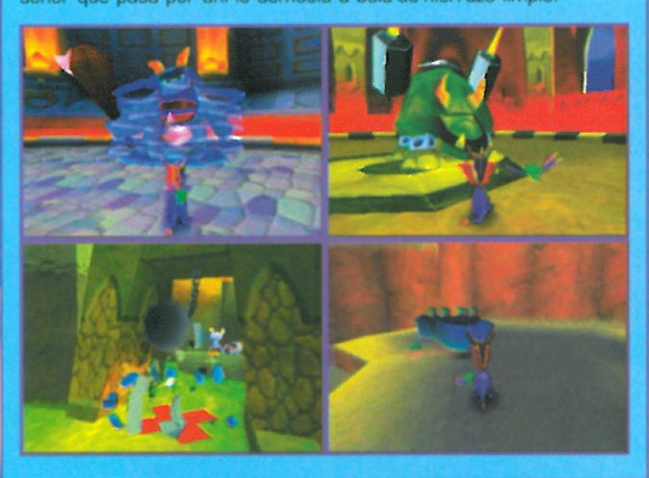
A pesar de que la dificultad de algunos mini-juegos hará estampar el mando contra el suelo a más de uno, la mayoría de estos retos son bastante originales y divertidos. Buen ejemplo de ello son la "fumigación bucal" —en la que deberemos acabar con una plaga de bichos a escupitajo limpio—, la doma de raya —un bichejo acuático muy veloz, aunque algo lineal— o el acoso y derribo de monos.



MEJORANDO LO PASADO

Uno de los puntos más flojos del primer *Spyro* era la enorme simpleza de los *final bosses*, tanto a nivel gráfico como en sus paupérrimas rutinas de ataque. En *Spyro 2* Insomniac Games resurge de las cenizas cual Ave Fénix que no se da por vencida tras la primera derrota (perdonad por la pedantería de esta frase pero el otro día se nos ocurrió mirar el programa "Negro Sobre Blanco" de Fernando Sánchez Dragó y luego pasa lo que pasa..) con los *final bosses* más grandes, espectaculares y complicados jamás vistos en un juego de plataformas para Play. Nunca hubiéramos creído que unos personajes de semejantes proporciones pudieran ser creados en tiempo real por nuestra querida consola gris con semejante solidez (los polígonos no parpadean ni echándoles dos kilos de arenisca en los ojos). Además, como buenos enemigos finales, estos jefes son bastante duros de pelar y obligan al jugador a aprender mentalmente todo su ciclo de movimientos.

Las mejoras también se han dejado notar en los bichos "normales" que campan a sus anchas por los mundos de Spyro, que ahora ya no pasan al limbo de los videojuegos al primer empujoncito. Algunos —como el escarabajo a prueba de llamas— requieren de varios ataques combinados de nuestro dragón para estirar la pata. Sin embargo, nuestro favorito es el hombre de piedra que deberás situar sobre una cruz marcada en el suelo para que un señor que pasa por ahí lo demuela a bola-de-hierrazo limpio.




Lo malo de tener una cabeza tamaño XXXL es que para levantarte de la cama necesitas una grúa.

EN FIN...

arriba
- Increíble parte gráfica
- Escenarios inmensos
- Habilidades, mini-juegos...

abajo
- Doblaje muy irregular
- Algunos mini-juegos son realmente difíciles

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4
gráficos	5
jugabilidad	4,5
duración	5
vidilla	5

global



TONY HAWK PRO SKATER

¡MIRA, MAMÁ! ¡'FIN DIENTEF'!

Género:	DEPORTIVO
Desarrollador:	Neversoft
Editor:	Activision
Distribuidor:	Proein
Precio:	8.990 pesetas

¿Cuatro planetas y medio para un juego de *skateboard*? ¿Nos hemos vuelto definitivamente locos? Antes de decidir que no vuelves a comprar nuestra revista, ve a por *Tony Hawk* y échale una ojeada. Cuando te recuperes del alucine, nos lo cuentas.

Por decirlo en pocas palabras, este título ofrece todo lo que puedas esperar de un simulador de *skateboard*... y bastantes cosas más. Además de las carreras vertiginosas, las increíbles acrobacias y los escenarios alucinantes, *Tony Hawk* genera unas cantidades de emoción, diversión y adicción que en nuestra Redacción no se habían vivido desde *Driver*.

La estrecha colaboración que ha mantenido Neversoft (los autores de *Apocalypse*) con el campeón de este deporte Tony Hawk y otros muchos *skaters* profesionales para crear este juego ha dado unos frutos inmejorables. Mientras das dos giros completos en el aire agarrando la tabla con la mano a cuatro metros de altura, tienes tal sensación de ingravidez que cuando le tocó el turno de probarlo a nuestra redactora jefa Tucán, se le escapó el graznido que sueltan los de su especie cuando vuelan.

Por si fuera poco, al ver tus acrobacias y batacazos repetidos con cámara dinámica en el *replay* te das cuenta de que has volado todavía mucho más alto de lo que te había parecido. Compruébalo y, si quieres vacilar delante de tus amigos, graba la secuencia en tu tarjeta de memoria (3 bloques).



RECOMENDADO



¡QUÉ GRANDE SOY!

En alta resolución, el programa genera una auténtica burrada de imágenes por segundo. Las piruetas (o "trucos", en la jerga monopatinera) se perciben en todo su esplendor gracias al respetable tamaño que tiene tu *skater* en pantalla, pero aun así nunca pierdes de vista los elementos del escenario que necesitas tener controlados.

El sistema de control es bastante sencillo y su aprendizaje resulta relativamente rápido; al cabo de pocos minutos de empezar a jugar uno ya es capaz de efectuar los primeros combos y cabriolas. Para facilitar tu progresión en el juego, el inteligente diseño del modo 'Career' permite que puedas avanzar hasta el siguiente escenario sin necesidad de completar todos los objetivos del anterior; de esta forma nunca te quedas encallado en una pista determinada, sino que siempre tienes a tu disposición varios niveles en los que arriesgar tus dientes a bordo del monopatín.

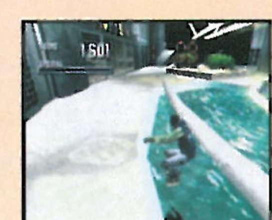
Entre otros lugares, a lo largo del juego puedes patinar por pistas especiales, una escuela (con gimnasio incluido), circuitos urbanos y –el mejor de todos– un centro comercial. En estos niveles, todo lo que hay es "monopatinable": rampas, mesas de picnic, montones de cajas, barandas... ¡todo! Y si te cansas de pegarte trompazos tú solito, existen tres tipos de partida para dos jugadores, entre los que destaca el ingenioso "grafitti" a pantalla partida.

Por lo que hemos visto en la Redacción –"¡un momento! ¡sólo una vez más, que estoy a punto de pasar de nivel!", ha vociferado Truji durante dos días cada vez que alguien le ha sugerido que se despegara de una vez de la consola–, *Tony Hawk Pro Skater* es uno de esos títulos deportivos tan raros que consiguen enganchar incluso a quienes no son especialmente aficionados al género. Por muchas reservas que puedas tener contra el monopatín ("es una pijada", "se gasta mucho en rodilleras", etc.), *TH Pro Skater* es uno de esos juegos que te pueden mantener tres días seguidos –con sus noches– jugando sin parar.





"¿¡Eh?! ¿Qué hace mi monopatín ahí delante? ¿Significa eso que me voy a arrear una castañaaaa...?"





Más que un simulador de skate, parece un simulador de Papa de Roma. Te pasas la mitad del tiempo besando el suelo.

¡NO VEASSS, QUÉ *COOL*!

Además de unos escenarios con todo el sabor del mundo del *skateboard*, *Tony Hawk* cuenta con otros elementos de ambientación muy bien pensados. La música, por ejemplo, no podría ser más acertada —resulta muy gratificante darse de morros contra el suelo escuchando canciones de Dead Kennedys, The Vandals y Goldfinger, entre otros—, y los efectos de sonido son muy realistas.

Los *skaters* visten como los adolescentes de las películas americanas —lo que te hará sentir muy *cool* si eres aficionado a tragarte esas series televisivas de *teenagers* "al salir de clase"— y, por último, en los escenarios hay pantallas gigantes que exhiben vídeos musicales en tiempo real.



EN FIN...

arriba
- Diversión y dinamismo a tope
- Modo 'Carrera' muy bien pensado
- Adicción al máximo

abajo
- No es más que un juego de skateboard

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	5
gráficos	4
jugabilidad	4,5
duración	4
vidilla	5

global



RAZIEL TE DA AAALAS

SOUL REAVER

RECOMENDADO



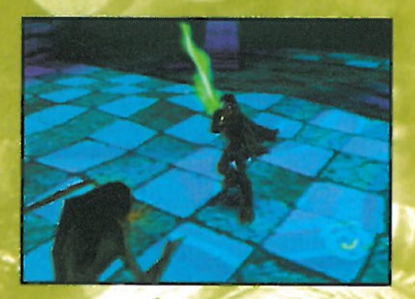
Género:	**AVENTURAS**
Desarrollador:	**Crystal Dynamics**
Editor:	**Eidos**
Distribuidor:	**Proein**
Precio:	**8.990 pesetas**

Hace mucho, mucho tiempo en un número de *PlanetStation* muy, muy lejano os hablamos por primera vez de un juego llamado *Legacy Of Kain: Soul Reaver*. Al parecer, tenía que estar disponible en febrero de 1999, y así lo dijimos (desde luego, somos más inocentes que el asesor de imagen de Mimosín). Tras diez meses y unas cuantas previas "que-ya-sale", "que-ahora-va-en-serio", por fin tenemos en nuestras manos la copia PAL definitiva de *Soul Reaver*. Y, lo mejor de todo: colma casi todas las esperanzas que habíamos depositado en él.





Los gráficos, tal como pudimos apreciar en las *betas*, son dignos de admiración: alta resolución, motor 3D rápido y suave, efectos de luz excelentes... Como contrapartida sólo hay que soportar algún que otro polígono saltarín y un poco de niebla. Nada que no se pueda perdonar.









HERMANOS DE SANGRE

En su camino hacia el enfrentamiento final con Kain, Raziel deberá eliminar a cada uno de sus cinco hermanos vampíricos que han extendido su dominio sobre Nosgoth... a excepción de Turel que, tal como hemos comentado, se ha evaporado del juego como por arte de magia. Para enviarlos definitivamente a la tumba lo mejor es ejercitar un poco la materia gris, en lugar de emplear la fuerza bruta.

DUMAH
Sin duda, Dumah es el enemigo más difícil de batir que hay en el juego. Sólo una ingeniosa y elaborada estrategia puede acabar con él (para más información, echad un vistazo a nuestra guía). Y sobre todo mucho ojito, porque Dumah no tendrá piedad de vosotros a pesar de que le hayáis devuelto la vida al arrancarle las estacas que tenía en el pecho. Cría murciélagos...

KAIN
Kain es el monarca absoluto de todos los vampiros de Nosgoth. Durante el juego se tropezará con nosotros es dos ocasiones: primero aparecerá empuñando la espada Soul Reaver y luego lo encontraremos en una especie de "sala del tiempo". Tiene muy buena retórica, pero su nivel de combate es más bien pobretón.

ZEPHON
Este gigante semi-arácnido recuerda bastante a la reina de la película *Aliens*. Su hogar es una impresionante catedral llena de telarañas. Si le arreas fuerte empezará a poner más huevos que la gallina turuleta (¡y eso que parecía tan machote!).

RAHAB
Este vampiro ha superado su aversión al agua creando un clan que viene a ser la versión diabólica de *Los Vigilantes de la Playa*. Por suerte no ha superado las otras debilidades de su especie, por lo que necesita protección factor 25.000 para tomar el sol (sí, avispado lector, esto es una pista para acabar con él).

MELCHIAH
El benjamín de la familia Kain intenta evitar con poco éxito la progresiva degeneración de su cuerpo. Si pensabas que Raziel era poco agraciado, cuando veas a Melchiah quizá se te quite el apetito. Sin duda es nuestro enemigo final favorito.



La jugabilidad también alcanza una gran altura en esta inteligente combinación de puzzles, plataformas y trepidante acción matavampiros. La trama es realmente apasionante (ya sabéis: la venganza del "murciélago caído" Raziel contra su señor, Kain, que le condenó al suplicio eterno para evitar que algún día llegara a superarle), y se ve reforzada además por uno de los mejores doblajes de voces que hemos visto jamás en un videojuego.

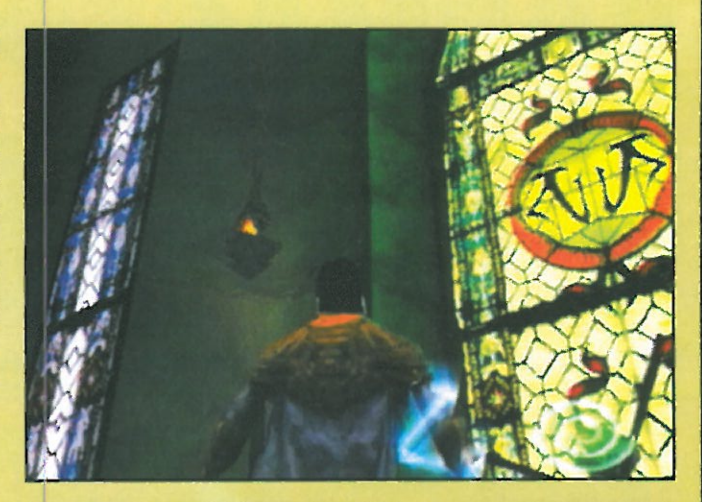
BUSCANDO A TUREL DESESPERADAMENTE

¿Estamos, entonces, ante una obra maestra? Pues la verdad es que *Soul Reaver* es un grandísimo juego, pero un par de fallos le impiden situarse en la cúspide de las aventuras para PlayStation. Hablando claro: la recta final del juego es a todas luces decepcionante en comparación con el resto de este magnífico título. Y si la pobre conclusión de la historia es bastante inexplicable, igual de triste resulta comprobar que









Turel (el segundo al mando de los clanes después de Kain, según se nos cuenta en el manual de instrucciones) no aparece en el juego; este pobre diablo ha sido sustituido por un vulgar vampiro de segunda división llamado Morlock. (Medio año de retraso y aún se dejan cosas en el tintero... ¡estos tipos son más lentos que los operarios de la Sagrada Familia!).

Por suerte, la lista de virtudes compensa con creces este desliz de los desarrolladores. Para empezar, *Soul Reaver* ha acabado con la sucesión de niveles al estilo *Tomb Raider*. Aquí hay un único y vasto mundo que explorar (la tierra de Nosgoth), y la acción no se detiene ni un segundo cuando el juego accede al CD para cargar datos. La posibilidad de jugar sin ver apenas pantallas de carga ya merece la más cálida de nuestras ovaciones. Y eso por no hablar de la alucinante capacidad de Raziel para alternar entre el mundo real y el espectral –que nos permite ver cómo se transforma el escenario ante nuestros ojos–, o de los suntuosos y barrocos escenarios, o de la inteligencia artificial de los humanos –os odiarán o reverenciarán según vuestras acciones–, o de los gigantescos *final bosses*...

Vamos, que ni locos dejaríamos escapar esta maravilla que tiene todos los ingredientes para hacernos perder el contacto con el mundo: vampiros, catedrales góticas, retos a la inteligencia, una trama épica y voluptuosas campesinas que se arrodillan ante nosotros ofreciéndonos su alma. Esta es la aventura más fantasmal que podrás encontrar en el catálogo de PlayStation... al menos hasta que se haga una adaptación al videojuego de la autobiografía de los redactores de esta excelsa revista (aquí muchos deberían vestir con sábana y cadenas).

CON MÁS PODERES QUE RAPPEL

Cada vez que liquides a uno de los jefes del clan vampírico recibirás un nuevo poder que te permitirá acceder a nuevas partes del mundo de *Soul Reaver*. A continuación ofrecemos un repaso de las ventajas que puedes conseguir como no-muerto, sin contar la capacidad de planear que viene "de serie" en el juego cual *airbag* en los coches de hoy en día.

EFECTO FANTASMA
Hasta ahora sólo había dos maneras de atravesar paredes: siendo un fantasma o estornudando sobre una de las tabiques del pisito que se ha agenciado nuestro maquetador. Raziel demuestra que los vampiros, aunque no pueden cruzar muros, sí pueden pasar a través de rejas y verjas. Lástima que el truquillo sólo funcione dentro del mundo espectral.

TREPAR
Las afiladas garras de Raziel, además de ser de extrema utilidad a la hora de destapar botellas de bebida energética *Red Soul* en el inframundo, pueden servir también para escalar algunos muros. Al contrario que la habilidad anterior, la escalada sólo se puede practicar en el mundo terrenal.

PROYECTIL TELEQUINÉTICO
Como no sólo de guantazos vive el vampiro, también existe la posibilidad de mantener a distancia a los enemigos mediante disparos de energía telequinética. Además, esta útil habilidad también sirve para empujar los objetos que, por alguna razón, estén fuera de nuestro alcance.

NADAR
En el mundo de Nosgoth el agua quema a los vampiros como si fuera ácido o uno de esos choricillos picantes que acostumbra a engullir Holybear. Al principio de la aventura esta debilidad también afecta a Raziel, que, a la que se moje los *pieses*, irá directamente al mundo espectral. Por suerte, nuestro héroe puede aprender a nadar como un pez sin necesidad de tomar aire en la superficie, tal como le ocurría a la neumática Lara Croft (¡tanto tórax y tan pocos pulmones!).

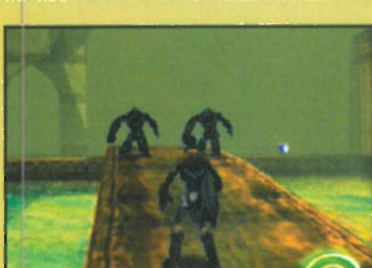
CONSTREÑIR
Sin duda, la habilidad más original que aparece en *Soul Reaver* es la de constreñir (que nooo, que Raziel no necesita ningún laxante ¡so *incurtos*!). Con ella Raziel puede rodear a un enemigo u objeto para estreñirlo y hacerlo rotar. Un atributo imprescindible para solucionar los puzzles del final del juego.







"Tío, menudo capullo estás hecho".



Escaleras de caracol y una barra de energía en espiral... ¿qué son, eh? ¿Un guiño a la Dreamcast?



EN FIN...

arriba
- Vampiros a tutiplén
- Gráficos que hielan la sangre
- Los enemigos finales

abajo
- El final del juego
- Sin efecto niebla sería imbatible
- ¿Dónde está Turel?

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4,5
gráficos	5
jugabilidad	4,5
duración	4
vidilla	4,5

global



en castellano

CARMAGEDDON

¡ESTO ES UN ATROPELLO!

Género:	CONDUCCIÓN
Desarrollador:	SCI
Editor:	SCI
Distribuidor:	Virgin
Precio:	7.990 pesetas

Después de muchos rumores, idas, venidas y retrasos varios, por fin podemos disfrutar en nuestra gris de la polémica sobre ruedas hecha videojuego: *Carmageddon*. El juego encantará seguramente a los que tanto esperaban su lanzamiento, ya que los desarrolladores han cumplido a la perfección lo prometido: hay sangre, garrulismo y casquería fácil en cantidades industriales. Aparte de estos elementos, poco más hay que destacar de *Carmageddon*; parece que se han olvidado de dotar al juego de la suficiente calidad como para salir de la mediocridad. De todas maneras, si este título ya se venderá como rosquillas por el mero hecho de ser 'el juego ése en el que atropellas a la gente', ¿para qué molestarse en hacer algo medianamente bueno?

SANGRE, SUDOR Y LÁGRIMAS

El objetivo del juego es bien simple: con la excusa de competir en una carrera contra otros vehículos deberemos hacer las mayores gamberradas que se nos ocurran para ganar dinero y, de esta forma, conseguir coches más potentes. Nuestra "obligación" será destrozar a los contrincantes a golpe de parachoques, desbaratar el mobiliario urbano y, por supuesto, arrollar zombis, ovejas, vacas y cualquier tipo de ser vivo susceptible de adornar el pavimento con su sangre y sus vísceras. Además, si descubrimos atajos o atropellamos a suficientes transeúntes de una sola pasada, conseguiremos abultar nuestra cuenta corriente a una velocidad mucho mayor.





Ahora bien: las víctimas que perezcan bajo nuestras ruedas no serán las únicas que sufrirán mientras juguemos a *Carmageddon*, ya que aparte de contar con un nivel de dificultad bastante elevado, este juego tiene suficientes elementos negativos como para sacar de quicio al más pintado. Para empezar, el entorno gráfico tiene la misma consistencia que un buñuelo de viento; los polígonos parpadean como si pelaran cebollas y estuvieran a punto de llorar, el horizonte tarda más en generarse que un abuelo con Parkinson en tomarse una sopa (está claro que las vísceras nos han dado hambre), y los edificios aparecen de repente en medio de lo que tú creías que era el camino dejándote medio segundo para girar o estamparte contra él. En estas situaciones, tampoco ayuda demasiado la lenta respuesta de los controles –si quieres tomar bien una curva, más vale que empieces a girar en cuanto la veas– ni la "impresionante" gama de velocidades a las que nuestro coche puede ir: o muy deprisa, o muy despacio. No hay término medio (si Aristóteles levantara la cabeza…).



Lo mejor en Carmageddon es coger el coche rojo. Así no se notan tanto las manchas.







'Joer', Patxi, vale que teníamos las ruedas flojas de aire, pero creo que se te ha ido la mano…

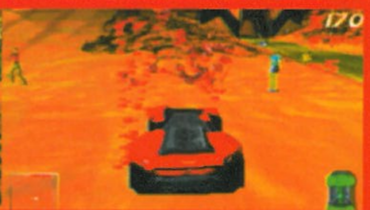
Todo esto provoca que la mayoría de las veces acabes o bien destrozado contra un muro mientras un contrario no para de tocarte los pistones, o bien panza arriba. Claro que, con un desarrollo tan frenético y que genera tanto estrés, se agradecen los interminables tiempos de carga que *Carmageddon* se marca no sólo para acceder a la siguiente fase, sino también para cargar las secuencias de vídeo (¡de tres segundos de duración!), los menús, etc.

A pesar de todo, hay que reconocer que jugar a *Carmageddon* es una de las maneras más bestias y divertidas que hay de pasar un rato con la Play sin tener que salvar al mundo o devanarse los sesos con complejos psicodramas. Detalles como el curioso comportamiento de los zombis –que llegan a arrodillarse ante ti antes de ser atropellados– o la necesidad de ir gastando continuamente el dinero que ganemos para arreglar el coche –¡en medio de la carrera!–, convierten este juego en el candidato perfecto para los amantes del sadismo al volante y el humor de garrafón.

COLORÍN COLORADO

¿Qué se puede decir de un juego que la mayor expectación que ha creado es el color de la sangre de las víctimas? El desenlace de este culebrón ya se ha desvelado y pueden estar tranquilos los "puristas" de *Carmageddon*: como podéis apreciar, cada vez que atropellemos a zombis o animales (finalmente el juego no incluye personas "reales", como venerables ancianitas o tranquilos transeúntes) asistiremos a una explosión de huesos, vísceras y sangre ROJA. Eso sí: en España circularán 3.000 copias con la sangre verde, para los papás y usuarios aprensivos.





EN FIN…

arriba
- El más bestia de todos
- Multitud de vehículos
- Diversión sin complicación

abajo
- Pobre parte técnica
- Dificultad exasperante
- Si fuera más jugable…

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	3
gráficos	3
jugabilidad	2,5
duración	4
vidilla	3,5

global





en castellano

MISSION: IMPOSSIBLE

EMPANADA DE GÉNEROS

Género:	AVENTURA ACCIÓN
Desarrollador:	X-Ample
Editor:	Infogrames
Distribuidor:	Infogrames
Precio:	7.990 pesetas

Casi un año y medio después de su paso por la consola de las nieblas de 64 bits, esta aventura de acción 3D aterriza en la plataforma de Sony. Desde una perspectiva en tercera persona al estilo *Syphon Filter*, las misiones de *Mission: Impossible* tratan de seguir las aventuras cinematográficas del agente de la CIA Ethan Hunt por Asia, Europa y Estados Unidos. En sus múltiples peripecias, este pollo que en la película fue interpretado por Tom Cruise viaja por medio mundo armado con cachivaches tan fantásticos como un reproductor facial con el que Hunt puede adoptar la apariencia de cualquier persona previamente noqueada por él mismo.

Al parecer, una de las prioridades de X-Ample –los creadores de esta adaptación– ha sido elaborar unas misiones tan variadas como fuera posible; así, *Mission: Impossible* combina elementos de géneros tan diversos como los de aventura gráfica, acción, shoot'em-up, plataformas o puzzles de habilidad. Sin embargo, esta macedonia no acaba de ligar y tiene algunos pedacitos mucho más difíciles de masticar que otros, ya que la calidad de los niveles varía tanto como el género al que pertenecen.

Además, incluso en las misiones buenas se echan de menos algunas cosas. La de la infiltración en la embajada, por ejemplo, plantea unos cuantos puzzles muy propios de las aventuras gráficas clásicas en un escenario casi totalmente despoblado de elementos interactivos que distraigan al jugador de la trama principal; y eso por no hablar de la ausencia total de extras y bonus que afecta a todo el juego...





MARIO GEAR SOLID

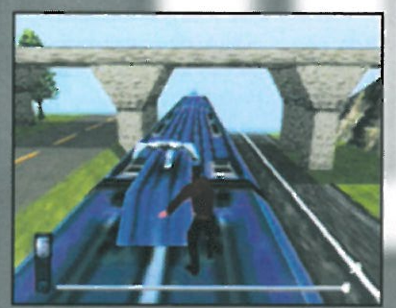
Sin embargo, el mayor problema de *Mission Impossible* no es la calidad de sus niveles sino la total inconsistencia que aqueja al conjunto. Tras pasar consecutivamente por una misión de infiltración, otra de aventura gráfica, un nivel tipo shoot'em-up en tercera persona y una pantalla de saltitos plataformícos, uno no tiene la impresión de estar jugando una aventura de acción sino a una recopilación de subjuegos totalmente carente de continuidad, por lo que el resultado recuerda más a *Capcom Generations* que a *MGS*. Es encomiable el esfuerzo de los desarrolladores por trasladar al videojuego todos los aspectos de una película de acción y es cierto que el futuro de los videojuegos está en la fusión de géneros, pero también lo es que X-Ample no ha dado con la receta mágica para ello.

Por otra parte, los gráficos son normalitos para los estándares actuales; hay una dosis considerable de *clipping*, una cantidad de niebla casi nintendesca y una abundancia de polígonos astillados. No obstante, los modelos y escenarios poligonales se dejan ver, y las animaciones de los personajes cuando caen, saltan o son abatidos, están bien hechas. En cuanto a la ambientación, los escenarios son bastante vistosos y están bien recreados, mientras que en el terreno sonoro es difícil encontrar una música más pegadiza que la de este título.

Gracias a todo ello, es probable que *Mission: Impossible* consiga entusiasmar a los fans de la película, pero con el resto del público lo tiene más difícil porque –como estamos viendo en esta misma sección de *PlanetStation* desde hace unos meses– no faltan precisamente buenas aventuras de acción que le obstaculicen el camino.



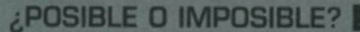
La invención del Blandi-Blub gaseoso se merece un Nobel de química.





Desde el escape de la central nuclear, por el metro de Japón circula una sospechosa niebla verde.

¿POSIBLE O IMPOSIBLE?



Para diferenciar el ajuste de dificultad "imposible" del "posible", X-Ample no se ha limitado a superpoblar los escenarios de enemigos y hacer mucho más vulnerable al protagonista, como hacen casi todos los desarrolladores, sino que se lo han currado un poco más. Los creadores de *Mission: Impossible* han introducido nuevos puzzles y objetivos parciales en las diversas misiones de Ethan Hunt, e incluso han variado la mecánica del juego en alguna fase. Por ejemplo, en la misión de la embajada en la que hay que colocar bombas de humo en los conductos de aire acondicionado, los guardias pasan olímpicamente de ti cuando lo haces en nivel "posible", mientras que no dudarán en encañonarte ferozmente cuando intentes superarlo en el nivel difícil. Con todo, hay que señalar que la partida "posible" resulta en general demasiado fácil, por lo que los jugadores experimentados harán bien en dedicarse directamente a la "imposible".



EN FIN...

arriba
- Variedad
- Niveles de dificultad bien diferenciados
- Buena música y ambientación

abajo
- Es una colección de subjuegos
- Gráficos justitos
- No tiene casi nada especial

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4
gráficos	3,5
jugabilidad	3,5
duración	3
vidilla	3,5

global





G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE

EL BRAZO ANTICUADO DE LA LEY

Género:	**AVENTURA ACCIÓN**
Desarrollador:	**Psygnosis**
Editor:	**Psygnosis**
Distribuidor:	**Sony**
Precio:	**7.490 pesetas**







Hace un par de años el primer *G-Police*, un shoot'em-up de Psygnosis a priori prometedor, nos dejó un poco fríos a causa de su irregularidad gráfica y de su frustrante desarrollo. Ahora los ingleses vuelven a la carga con su segunda parte, *G-Police 2: Weapons Of Justice*, y la verdad es que no ha logrado quitarnos el regusto amargo de la boca.

Esta secuela mantiene el esquema básico de la primera parte: como miembro de las fuerzas del orden deberás patrullar ciudades futuristas a bordo de sofisticados cacharros para darle su merecido a los gángsters y gañanes de turno. Lástima que *G-Police 2: Weapons Of Justice* haya heredado también el tronado motor gráfico de su hermano mayor, que impide ver los objetos y edificios situados a más de tres centímetros de nuestras narices. El único apaño que se ha hecho es añadir unos "alambres" vectoriales que dibujan las partes del escenario que están lejos de nosotros sin utilizar ningún tipo de textura, que da un toque "recreativa del año de la catapún", no por entrañable menos decepcionante. Y hablando de texturas: éstas son prácticamente idénticas a las que vimos en 1997, por lo que el título da la impresión de estar más anticuado que el peinado de Lauren Postigo.

Tampoco se puede decir que el doblaje haya mejorado demasiado. Aunque esta segunda parte no llega a los niveles de atentado auditivo de la primera (el uso de tapones de cera era obligatorio), la verdad es que los nuevos diálogos tienen menos chispa y ritmo que Ironside bailando un chotis. Cierto es que *G-Police 2: Weapons Of Justice* ha mejorado notablemente el sistema de control, tiene efectos de luz espectaculares e incluye cinco vehículos diferentes para dar más variedad a las misiones, pero esto no es suficiente para destacar en un mercado lleno de juegos que explotan al límite las prestaciones de la Play. En dos palabras: del montón.

EN FIN...

arriba
- Misiones variadas
- Nuevos vehículos
- Buenos efectos de luz

abajo
- Ha nacido viejo
- No se ven los objetos lejanos
- Doblaje de serie Z

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	3
gráficos	2,5
jugabilidad	3,5
duración	3,5
vidilla	2,5

global: ●●●

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS FEATURING RICKY CARMICHAEL

LOS MOTOCICLOVOLADORES

Género:	**CARRERAS**
Desarrollador:	**Funcom**
Editor:	**THQ**
Distribuidor:	**Proein**
Precio:	**8.990 pesetas**









Tras *Championship Motocross Featuring Ricky Carmichael* (aquí los lectores asmáticos pueden hacer una pausa para respirar) se esconde el mejor juego de motociclismo para PlayStation que hemos visto en lo que va de año. Pese a que sus gráficos no llaman demasiado la atención, Funcom se las ha ingeniado para elaborar un excelente simulador que transmite al jugador toda la emoción de una competición real de motocross.

Los aficionados a este deporte encontrarán aquí todo lo que buscan: saltos de órdago, derrapes a go-go, modo de dos jugadores simultáneos llenos de piques y 12 excelentes circuitos sobre los que competir. Incluso se han incluido tres cilindradas diferentes en las que competir que además sirven para marcar los niveles de dificultad. Destaca especialmente la recreación de las motos de 500 centímetros cúbicos, unas autenticas bestias pardas que son tan veloces como difíciles de controlar.

Y hablando de control, hay que advertir que este no es un título recomendable para novatos. Para ganar una carrera deberás controlar perfectamente tu vehículo en las curvas cerradas y en los saltos (por cierto, las caídas en los aterrizajes son tan comunes como encontrar un pelo en la sopa de Chewbacca), y te aseguramos que esto sólo lo conseguirás tras horas y horas de entrenamiento.

La variedad del terreno sobre el que corren las motos es también digno de mención (barro, arena, asfalto...) y además el comportamiento de la moto varía ostensiblemente según la superficie sobre la que rueda. Además la sensación de potencia y velocidad que transmite es más que notable gracias a la velocidad del motor 3D, los contundentes efectos de sonido del motor y el perfecto aprovechamiento de la vibración del Dual Shock. Si tuviera un poco más de resolución y unos movimientos menos bruscos estaríamos ante un juego sobresaliente.

Championship Motocross es un juego de compra obligatoria para los todos los *motards* de pro. El resto de la humanidad lo mejor que puede hacer es echarle un vistazo antes de añadirlo a su colección.

EN FIN...

arriba
- Muy realista
- Saltos estratosféricos
- Circuitos variados

abajo
- Gráficos poco definidos
- Algo brusco
- Difícil para principiantes

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4
gráficos	4
jugabilidad	4
duración	4
vidilla	4,5

global: ●●●●

RC STUNT COPTER POCKET COPTERS

Género:	SIMULACIÓN
Desarrollador:	Shiny
Editor:	Interplay
Distribuidor:	Virgin
Precio:	7.990 pesetas





Aparte de ser muy original, un simulador de helicópteros de radiocontrol puede parecer a primera vista un pelín aburrido, sólo apto para los amantes de esta (minoritaria) práctica. Y más si tiene pretensiones de ofrecer un realismo 100%, ofreciendo un fiel reflejo del comportamiento de estos trastos voladores. Pues bien, os aseguramos que los pirados de Shiny, responsables de *MDK* o *Wild 9*, han conseguido con *RC Stunt Copter* una pequeña joya que además de realismo, aporta diversión a carcajadas. ¿Qué se puede esperar de una compañía que en el manual de instrucciones pone como requisitos para jugar 'evolucionar a una criatura bípeda y social con pulgares opuestos', 'inventar la electricidad o que alguien lo haga por ti' y que pidas una pizza?

RÍETE TÚ DE LOS DE VERDAD

Para sacar el mayor provecho de *RC Stunt Copter*, es obligatorio utilizar un mando analógico (bastante parecido a los mandos de radiocontrol reales). Con el stick izquierdo controlamos la altura y las rotaciones sobre el eje del helicóptero, y con el derecho ladeamos el cacharro volador, proporcionando la sensación real de estar controlando uno. Aunque en principio pueda parecerlo, no creáis que es complicado... es ¡MUY complicado! Para acceder al modo de un jugador, antes has de pasar un entrenamiento, que además de entretenido, resulta más que necesario para hacernos con los controles. Una vez superado, se nos plantearán una serie de retos, cada vez más difíciles, en distintos escenarios: desde aterrizar en un punto concreto, hasta disparar globos de los que cuelgan unos críos.

RC Stunt Copter está plagado de detalles desternillantes que pondrán en serio peligro la integridad de tu mandíbula, como los desequilibrados comentarios de la voz en off –en inglés–, dianas-vaca o campos de fútbol americano llenos de enfervorizados hinchas. Pero aparte del sentido del humor 'made in Shiny' y una cuidada parte gráfica, el elemento más atractivo de este juego es su terrible adicción. A pesar de ser elevado, el grado de dificultad está pensado para animar al jugador a echarse la clásica 'otra partida más', para intentar mejorar la puntuación o conseguir nuevos helicópteros.



EN FIN...

arriba
- Modelos físicos reales
- Original y MUY divertido
- Si te engancha...

abajo
- Manejo complicado
- Algunos niveles descompensados

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4
gráficos	4
jugabilidad	3,5
duración	4
vidilla	4,5

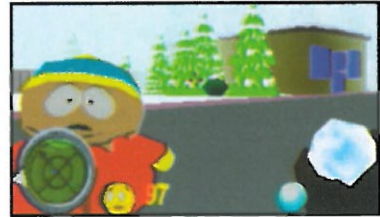
global



SOUTH PARK DOOM EN PAÑALES

Género:	SHOOT'EM-UP
Desarrollador:	Appaloosa 1
Editor:	Acclaim
Distribuidor:	Acclaim
Precio:	Por confirmar





Este obeso es un engreído insoportable, pero para disimular le llamamos Gordo Cartmón.

Cuando dijeron que el AVE pasaría por Barcelona no nos imaginábamos esto...

South Park es un televisivo pueblecito de la América profunda donde vive una pandilla de niñatos con más peligro que Alf en un anuncio de Cat Chow. Y Acclaim ha decidido lanzar al mercado un juego basado en la popular serie americana de animación para que cualquiera pueda echar un vistazo a ese mundillo entre esperpéntico y *naïf* poblado de una peculiarísima fauna humana (una especie de Marbella infantil made in USA).

El juego es un típico *dispara-contra-todo-lo-que-se-te-ponga-delante-de-las-narices*, en el que como uno de los cuatros gamberros seleccionables deberemos salvar la ciudad de un meteorito que amenaza con causar una gran catástrofe (¡oh, podremos convertirnos por fin en héroes americanos aunque todavía sepamos secarnos los mocos!). Iremos descubriendo cuales son los pasos a seguir mientras nos desembarazamos de hordas de pavos reales o vacas alienígenas. Nuestra munición constará de elementos fácilmente asociables a los niños, como inocentes bolas de nieve empapadas en pis, esferas esquivas que rebotan contra las paredes o lanzadores de vacas (bueno, esto último quizá no sea tan común). Tanto la mecánica del juego, consistente en matar y avanzar de vez en cuando, como su desarrollo, que comprende tres episodios principales en los que sólo cambian los bichos a aniquilar, tienen menos misterio que el bigote de Aznar. Apenas hay enigmas que resolver ni personajes con los que puedas interactuar; y pronto el aburrimiento y la duda existencial –¿qué hago yo jugando a esto? – puede hacer mella en los jugadores adultos (a los menos adultos, quizás tarden más en cerrárseles los párpados). En cuanto al nivel técnico del juego, es mejor no extenderse en la descripción de los apocalípticos paisajes desolados, los tres polígonos y medio que simulan ser seres animados, y la omnipresente niebla de fondo (¿acaso necesitamos más dioptrías?). Sólo los más pequeños de la casa y los fanáticos de la serie americana podrán sacar partido de un juego que añade pocas cosas a un panorama lúdico en el que existen *Dooms*, *Quakes* y derivados.

EN FIN...

arriba
- Sentido del humor gamberro
- Modo a dos jugadores
- Las voces

abajo
- Repetitivo
- Sin atractivo visual
- Sólo para fans de la serie

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4
gráficos	3
jugabilidad	3
duración	3
vidilla	2,5

global



POP'N'POP

CUANDO HACES 'POP', YA NO HAY 'STOP'

Género:	PUZZLES
Desarrollador:	Taito
Editor:	Virgin
Distribuidor:	Virgin
Precio:	7.990 pesetas

Después de exprimir el filón de *Bust a Move* (hace medio año salió la cuarta parte de este juego tan 'bolito'), Taito vuelve a la carga con un nuevo título de puzzles. En esta ocasión, la compañía nipona ha conseguido reunir a toda su familia de creaciones al completo. Los protagonistas de *Pop'n'Pop* están sacados de viejos éxitos de las recreativas, como es el caso de Bub y Bob (los explotados dinosaurios de *Bust a Move*), la bruja Ptolemy (de *Fairyland Story*) y el kiwi Tiki (del mítico y lejano *The Newzealand Story*). Con estos personajes a nuestras órdenes tendremos que enfrentarnos a un juego con una mecánica tan simplona como terriblemente adictiva: ir explotando globos. Entre la galería de viejas glorias sólo falta, pues, Ana Obregón viajando en avión.

ADICCIÓN GLOBAL

Para deshacernos de tan volátiles artefactos manejaremos a un personaje que irá disparando parejas de globos hacia un grupo de balones que se encuentra suspendido encima nuestro. Cuando hagamos coincidir tres o más de un mismo color, éstos explotarán. El objetivo final es deshacernos de todas estas esferas voladoras antes de que lleguen al límite de la pantalla y nos aplasten.

Esta mecánica recuerda mucho a otros clásicos del género como el mítico *Puyo Puyo* (que en versión Mega Drive conocimos como *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine*). De hecho, *Pop'n'Pop* podría definirse como un *Puyo Puyo* puesto al revés, ya que en lugar de que las 'fichas' caigan, éstas van ascendiendo. Por supuesto, tendremos a nuestra disposición toda suerte de ataques especiales, power-ups y un largo etcétera que nos ayudarán a acabar tanto con las bolas como con algunos enemigos cuya única misión será tocarnos los globos.

Como ya es habitual en los juegos de puzzles, la mediocre parte técnica (gráficos pobres pero coloridos y músicas pegadizas que se limitan a acompañar el desarrollo de la acción) queda en un segundo plano respecto a la frenética jugabilidad y adicción que propone *Pop'n'Pop*. Sin ser un gran juego, es la opción ideal para descargar adrenalina y permanecer enganchado al controlador durante bastante tiempo sin necesidad de digerir historietas melodramáticas o complejas aventuras calientacabezas.







Cantemos juntos: "Un globo, dos globos, tres gloobooos..."

EN FIN...

arriba
- Mecánica sencilla y adictiva
- Personajes, enemigos y power-ups

abajo
- Parte técnica muy simplona
- Modos de juego: pocos y bastante similares
- Parecido a otros del género

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	2,5
gráficos	2
jugabilidad	4,5
duración	3,5
vidilla	4

global



VERSALLES

MUCHA HISTORIA PARA TAN POCO JUEGO

Género:	AVENTURA GRÁFICA
Desarrollador:	Cryo Interactive
Editor:	Canal + Multimedia
Distribuidor:	Virgin
Precio:	7.990 pesetas

Después de producir auténticos juegos de cabecera (más que nada, porque te ayudaban a coger el sueño enseguida) como *Egypto* o *Atlantis: The Lost Tales*, Cryo intenta demostrar nuevamente con *Versalles* que la cultura no está reñida con el mundo de los videojuegos. *Versalles: Complot en la Corte del Rey Sol*, una aventura gráfica desarrollada inicialmente para PC, nos sitúa en medio de una intriga palaciega en la época de Luis XIV. Tras recibir un anónimo en el que se amenaza con destruir el palacio, el primer ayuda de cámara del rey nos concede 24 horas para explorar todo el palacio y evitar que el monarca pase de ser el 'rey sol' a ser el 'rey solomillo'.

UN 'JUEGO' DE ÉPOCA

Más que un juego en sí mismo, *Versalles* podría definirse como una enciclopedia de la corte francesa del siglo 17 con juego incluido. Los desarrolladores no han escatimado esfuerzos a la hora de dotar a este programa de un impresionante transfondo documental, que abarca obras de arte, personajes, maneras de la corte, etc. Por ejemplo, si hacemos clic encima de un cuadro o un personaje, obtendremos el título y autor del primero o una completa biografía del segundo. Además, durante las 24 horas que dura nuestra investigación iremos viviendo las diferentes etapas de que constaba una jornada en palacio: el despertar del rey, del consejo a la misa o de la cena a la cama.

Éste es el principal problema de *Versalles*: como película documental es una maravilla, pero como juego... bueno, quizá el día que inventen un periférico en forma de almohada se le pueda sacar el máximo partido a este título. Además, el sistema de desplazamiento utilizado, al igual que en *Egypto*, vuelve a ser el Omni 3D (escenarios infográficos que permiten una vista panorámica de 360° en primera persona, conectados entre sí por vídeos), una técnica idónea para programas educativos de PC pero no para un juego de consola. Sólo para incondicionales de las aventuras gráficas e historiadores con mucho tiempo libre.





¡Que le corten la cabeza! (Si no saben cómo, que llamen a la 'Maleni' Griffith, Sra. de Banderas, que tiene experiencia.)

EN FIN...

arriba
- Ambientación exquisita
- Impresionante fondo documental
- Perfecto para quedar bien ante los padres

abajo
- Soporífero
- Jugabilidad: ese gran desconocido
- Música machacona

PUNTUACIÓN

parcial	
ambientación	4,5
gráficos	3
jugabilidad	1,5
duración	3
vidilla	1,5

global



X TECNOLOGIES

Dark Rumble

2.995 Ptas.

Poderoso y preciso. Dos Mini-Stick Analógicos, Vibración Feedback, 8 Botones de fuego Digital Direction Pad, Funciones Turbo y "Camara lenta", Clear y Start, Selectores de modalidad Digital/Analógica, Cable de 2 metros, con Carbon Filter de alta calidad.

Power Shock

2.795 Ptas.

Ágil y rápido. Dos Mini-Stick Analógicos, Vibración Feedback, 8 Botones de fuego Digital Direction Pad, Funciones Turbo y "Camara lenta", Clear y Start, Selectores de modalidad Digital/Analógica, Cable de 2 metros, con Carbon Filter de alta calidad.

Racing Shock

WHEEL

3.395 Ptas.

La mejor solución para los juegos de carreras. Un pequeño volante analógico con dos botones (acelerador y freno), vibración Feedback, 8 Botones de fuego, función Digital/Analógica, Cable de 2 metros, con Carbon Filter de alta calidad.

1MB — 995 Ptas.

2MB — 1.695 Ptas.

8MB — 2.795 Ptas.

RETROCESO + PEDAL — 6.995 Ptas.

Memory Card

¿Cuánta memoria necesitáis? 15 bloques, quizá 30 o hasta 120 bloques de memoria en una sola Memory Card, gracias a un exclusivo algoritmo de compresión que permite una capacidad de memoria impensable hasta hoy. La memoria de tipo Flash no necesita batería, tiene una altísima velocidad de transferencia (hasta 10 KB/sec.) y está garantizada para 10.000 ciclos

Virtual Pistol

Pistola compatible con Playstation Guncon/Namco, Retroceso Real, Pedal de Carga, Fuego Simple o a Ráfagas, Recarga Manual o Automática, Arma Especial

X TECNOLOGIES ™

CE

NUESTROS ESTABLECIMIENTOS:

Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46



Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88

Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
Próxima apertura

Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20

Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11

Las Palmas
Alameda de Colón, 1 - Tel. 928.382.977

Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) - Tel. 922.32.61.14

Tenerife - Sta. Cruz
Ramon y Cajal - Próxima Apertura

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69

Zaragoza 2
Próxima Apertura

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96

Vitoria/Gasteiz 2
Próxima Apertura

Vizcaya - Basauri
Plaza Arizgoiti - Tel. 944.40.29.22

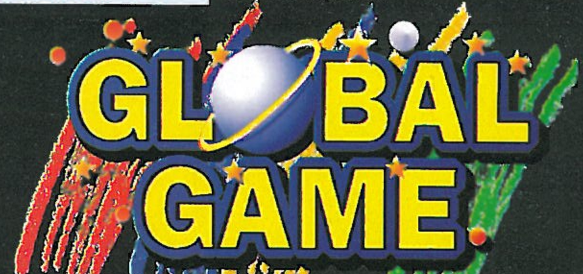
San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

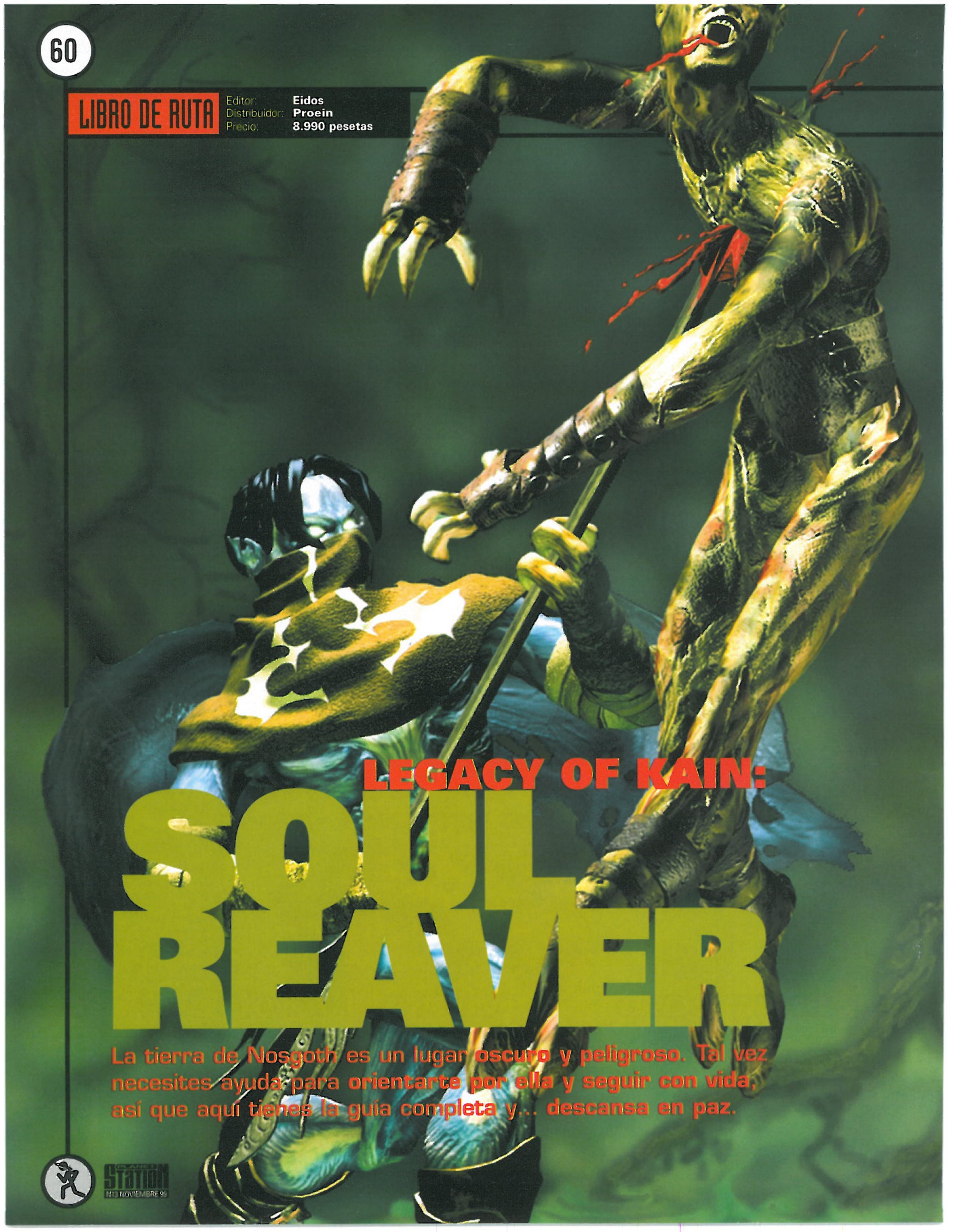
Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

Santiago de Compostela
Centro Comercial Area Central
Local 25 M
Próxima apertura





Editor: **Eidos**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **8.990 pesetas**



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

La tierra de Nosgoth es un lugar **oscuro y peligroso**. Tal vez necesites ayuda para **orientarte por ella y seguir con vida**, así que aquí tienes la guía completa y... descansa en paz.





LA BÚSQUEDA DE RAZIEL

LOS VESTÍBULOS DE LOS CONDENADOS

Cuando te abras paso por los lóbregos vestíbulos subterráneos, el Dios Mayor le hablará a Raziel de sus nuevos poderes. Sigue el pasillo que va al portal de teletransporte. Pisa el círculo para activar el portal. Éstos se usan para devolver a Raziel a un área después de que lo hayan desterrado a los vestíbulos subterráneos.

Sigue por el pasillo. El Dios Mayor enseñará a Raziel cómo robar almas. Ponte en la pila del alma y recoge energía espiritual. Cuando Raziel esté lleno, ve por el siguiente pasillo. Tírate al patio, ataca a los entes espirituales de allí, sustráeles la energía del alma y sube al siguiente nivel. Ve por entre los pilares y activa el teletransporte para regresar al plano corporal.





LA VUELTA A CASA

Ve por el corredor y deslízate por el agua. Planea sobre el foso y ataca a los dos vampiros de debajo. Raziel no tiene armas para este combate: debes usar el ingenio para derrotar a estos enemigos. La mejor forma de ganar es atraerlos al pozo de luz diurna.

Empuja el bloque de piedra a la pared del fondo. Aúpate a él para llegar al pasillo de encima. Toma la antorcha del soporte que hay en la pared y cruza la puerta al final del túnel.

Mata a los dos vampiros que vigilan la escaleras. Raziel puede volver a encender la antorcha con la fogata, o bien robar un arma de las paredes de la casa del clan si está en serios apuros. Baja las escaleras y acércate a hurtadillas al siguiente vampiro Dumahim. Acaba con él y quédate su alma. No te separes del camino. Examina la puerta de la derecha para hallar un portal de teletransporte. Vuelve al camino.

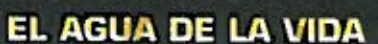
Cruza el puente y salta el hueco. No caigas o Raziel volverá al principio. Sigue por el túnel. Mata al guardia Dumahim. Cruza las puertas del clan y se cerrarán detrás de Raziel. Arroja tu arma contra el Dumahim que se acerca y toma otra de la pared que hay cerca de las escaleras. Atráelos al patio para que puedas ocuparte de ellos uno a uno.

Cuando ambos Dumahim estén muertos, ve escaleras arriba y pasa por la verja recién abierta. Ve al área de los pilares y liquida al guarda Dumahim. Examina la puerta de la derecha para hallar un





VULNERABILIDAD VAMPÍRICA



Toda la parentela vampírica tiene los mismos puntos débiles que Raziel. Deberás explotarlos todos para luchar contra las hordas de la oscuridad.

LOS FUEGOS DEL INFIERNO
Todo vampiro teme el fuego del crematorio. Las llamas purificadoras les quitan la carne del cuerpo, revelando sus suculentas almas. Incluso el calorcillo reconfortante de una hoguera de campamento puede incinerar a cualquier criatura no-muerta que tenga encima. También se pueden usar tablillas encendidas para inmolar a oponentes aturdidos que estén a corto alcance.

EL AGUA DE LA VIDA
El agua infunde vida hasta a la más desolada de las regiones de Nosgoth. Pero para aquellos infectados por el vampirismo, sólo es portadora de muerte. Ten cuidado con ella, ya que puede desgarrar el pellejo de vampiro más resistente. En el plano espectral, el agua deviene insustancial: Raziel puede pasar por ella y salir indemne.

EL CALOR DEL SOL
Aunque las chimeneas infernales vomiten su inmundicia a los cielos, de vez en cuando los rayos de un sol lejano calientan la sombría tierra de Nosgoth. Para los vampiros, la luz diurna supone una muerte rápida. Hay muchas criaturas menores a las que se puede engañar para llevarlas a pozos de luz solar, debido a su sed de sangre.

EL CORAZÓN TRASPASADO
Al atravesar el corazón de un vampiro se detiene el flujo de sangre a sus miembros, dando como resultado una parálisis. Si bien una herida en el corazón no es fatal en el acto, se le puede sustraer el alma a un vampiro si permanece en este estado. Deberás alimentarte con rapidez, eso sí, o el alma volverá al cadáver regenerado.

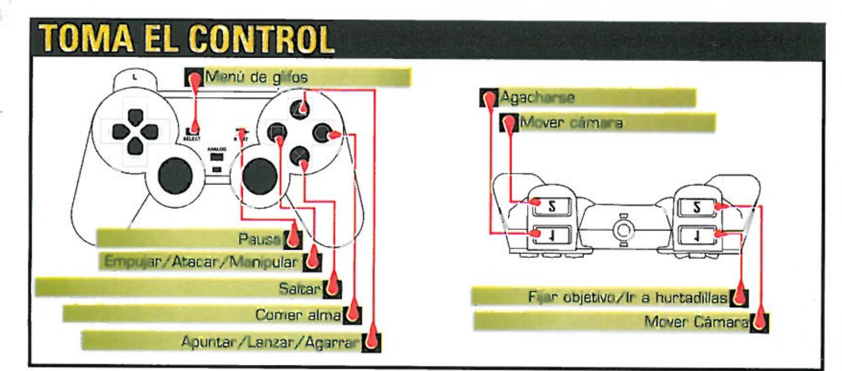


CONSEJO
Examina tu entorno. Se pueden encontrar muchas armas ocultas en el fondo.

▼Si das un mal paso en el vórtice, Raziel será destruido. Pero no te preocupes; es inmortal.



TOMA EL CONTROL





CONSEJO

Liberar a un alma de los grilletes de su cuerpo permite a Raziel alimentarse de ella.Hazlo con impunidad.



CONSEJO

Tus acciones determinan el transcurso del juego. Si asesinas humanos, éstos te temerán y enviarán cazadores a librar al mundo de tu oscura alma.



portal de teletransporte. Cruza la puerta a mano izquierda. Ignora el agua de momento y enfila el pasillo de la derecha.

Acércate con sigilo al primer vampiro y alancéalo allí mismo. Cárgate al siguiente usando la antorcha de la pared del fondo. Cruza la verja a la izquierda. Ve hacia la escalera de caracol. Píllate una antorcha antes de subir por ella. Mata al guarda y dale a la palanca de la torre para hacer bajar el puente levadizo.

LASHED

Los monstruos sin piel se ocultan en el suelo, esperando a Raziel
Ahórrale el trabajo al sol y broncea sus huecos

CRIPTA DEL DESUELLO

Cepíllate a los dos desoladores que ocupan el saliente elevado. Déjate caer y examina la obra del cazador de vampiros para dar con otra arma. Pasa por las puertas. Renuncia a tu arma de momento y toma una antorcha del soporte de la pared para ayudarte a iluminar el pasillo. Sigue el camino hasta llegar a un callejón sin salida.

Ve a la izquierda y da un paso lateral hacia el plano espectral. Sube por los bloques para llegar al saliente de encima. Vuelve a cambiar en el portal. Cruza hacia el bloque de piedra. Empújalo al agujero de la pared. Muévelo hasta el saliente de cerca del agujero. Luego empújalo dentro. La puerta de la derecha se abrirá. Ve por ella.

Sube al saliente más alto. Salta a las plataformas a ambos lados. Éstas reaccionarán como una balanza. El lado en el que está Raziel descenderá, mientras que la plataforma de enfrente subirá. Ve al fondo de la sala. Tira del bloque descolorido de la pared. Empújalo al interior del foso y trasládalo a las escaleras que hay al otro lado. Llévalo al peldaño superior. Arrástralo a la puerta inferior cerrada y empújalo al agujero. Ahora la puerta se abrirá. Cruza la puerta inferior, da un paso lateral y vuelve al saliente de encima.

Regresa al mundo real y salta a la plataforma móvil que hay más cerca del techo. Cruza enseguida al saliente alto al fondo de la sala, antes de que descienda la plataforma. Sube y cruza la puerta. Empuja a los agujeros los bloques que hay a cada lado —de forma que sus caras externas muestren el símbolo "n"— y cruza las puertas cuando se abran.







EL PATIO DE LOS DESOLLADORES

Déjate caer al patio de más allá y sube las escaleras de la derecha. Deslízate al patio de debajo. Ataca a los dos Melchahim. Abre la puerta de hierro forjado. Esquiva o mata al cazador de vampiros, según tus preferencias, y sube por el precipicio que hay más allá. Empuja el bloque contra la cara del precipicio que da al cementerio. Salta a lo alto del bloque y da un salto potente para alcanzar el saliente de encima.

Avanza por el cementerio. Anda con cuidado para no despertar a los desolladores. Sube por las rampas que llevan al mirador. Atrae a los dos desolladores a la luz solar y chúpales el alma. Cruza la puerta de hierro forjado que hay a la izquierda. Baja por la escalera de caracol. Activa el portal de teletransporte del fondo y ve por la puerta.

Toma un hacha de combate suelta de los pilares y luego salta por las piedras del agua. Aplasta al vampiro que custodia las puertas y entra en la cripta de delante.



► Usa el poder del proyectil del Soul Reaver para desplazar el paisaje.





EL ASCENSOR INFERNAL

Sal por las puertas dobles. Tira el bloque por el saliente y déjate caer al saliente de debajo. Empuja a la derecha los dos bloques y luego apílalos bajo la cueva que hay en la cara del precipicio. Súbete a los bloques para llegar a la cueva. Corre por ella y tira a los guardas vampiros al agua. Ve por el camino de la derecha para ladear el agua. Cruza la puerta de hierro forjado que hay arriba del todo.

Ve por el corredor y usa los pozos de luz solar para vencer a cualquier desollador con que te topes. Al llegar a una amplia estancia con pilares, busca una palanca y un interruptor en la pared. Pulsa el interruptor y ve en el ascensor. Sube por cualquiera de las rampas cuando el ascensor se detenga. Cuando Raziel llegue a una sala con unas enormes ruedas dentadas, examina la pared más cercana en busca de un interruptor. Dale al interruptor para mover las ruedas dentadas. Ve a la pared del fondo, acciona la palanca para poner el motor en marcha y luego vuelve al ascensor y regresa al piso superior.

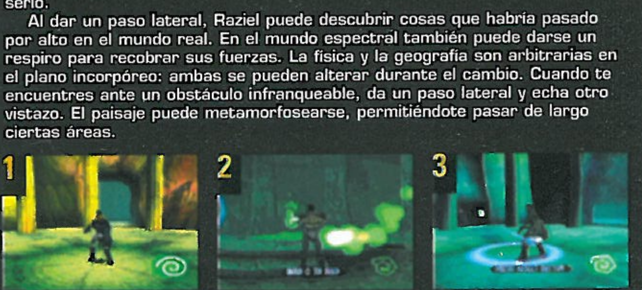
Tira de la palanca. Déjate caer al foso que queda al descubierto. Tira del bloque que hay atascado en la pared y registra los huecos en busca de un pasillo secreto que



DAR UN PASO LATERAL

Al ser una criatura etérea de forma espectral y física a la vez, Raziel es capaz de habitar en cualquiera de los planos. Puede pasar fácilmente del mundo corpóreo al insustancial usando su poder de transformación. En la mitología popular, a esto se lo llama de forma coloquial "dar un paso lateral", aunque algunos de los vampiros más antiguos lo consideran un término poco serio.

Al dar un paso lateral, Raziel puede descubrir cosas que habría pasado por alto en el mundo real. En el mundo espectral también puede darse un respiro para recobrar sus fuerzas. La física y la geografía son arbitrarias en el plano incorpóreo: ambas se pueden alterar durante el cambio. Cuando te encuentres ante un obstáculo infranqueable, da un paso lateral y echa otro vistazo. El paisaje puede metamorfosearse, permitiéndote pasar de largo ciertas áreas.





[1]"Da un paso lateral" pulsando el botón Select y eligiendo el poder de la transformación (Morph).



[2] Repón la energía al máximo para que realice una transforma-ción de vuelta al plano corpóreo.

[3] En las primeras fases del juego, Raziel necesita un portal para regresar al mundo real.



SOLUCIONADO

Que no se te atragante la entrada al garito de Mechiah
Luego date un rulo al estilo del Charles Manson

ASÍ SE HACE



[1] Empuja los bloques en llamas por las barandillas hacia las vigas de madera.



[2] Deja que la llama queme la viga hasta que se derrumbe. Destruye así las cuatro vigas.



[3] Sitúalos en los agujeros triangulares de alrededor de la plataforma del centro para activar el ascensor.

va hacia abajo. Recórrelo hasta llegar a una sala grande. Sube a uno de los bloques en llamas que hay en la galería de encima de la sala. Acarrea el bloque ardiente a lo largo de las vigas. Ponlo bajo el puntal de madera del techo. Cuando lo hagas bien, el puntal arderá y se desplomará. Repite este método para quitar los otros tres puntales y hacer que el techo se hunda.

Tírate de nuevo al piso inferior. Agarra el bloque en llamas más cercano. Arrástralo por la barandilla y ponlo en el rincón de la losa del suelo (coloca su borde en el espacio triangular). Haz lo mismo con los otros bloques en llamas y el suelo cederá. Enfila el pasillo que baja para llegar al aposento de Melchiah.

EL SANTUARIO DE LA FUERZA

Usa la habilidad de pasar a través de las barreras para cruzar la puerta de hierro que obstruye la salida. Sube a lo alto del bloque del que tiraste antes. Salta al nivel de encima y cambia otra vez al plano material. Baja por el pasillo que da al mundo exterior. Cuando Raziel sale por la puerta de hierro, el Dios Mayor le dirá que vuelva a la sala del trono de Kain (el castillo de las banderas).

Ahora que Raziel tiene la habilidad de pasar a través de barreras, puede obtener el glifo de la fuerza. Regresa por la primera charca de agua, tírate por la cara del precipicio que da a la segunda alberca, da un paso lateral hacia el plano espectral y entra en el agua. Hay dos cuevas secretas en el fondo del lago; ninguna tiene salida, pero en una hay una puerta cerrada. Busca la cueva que tiene dos puertas cerradas y acércate a la de la izquierda. Usa el poder de pasar a través de barreras para cruzarla y sigue el pasillo hasta lo alto de la sala. Raziel se encontrará en el santuario de la fuerza.





Da un paso de vuelta al plano material. Ve detrás de cada uno de los tres pilares y túmbalos. Al juntarse en el suelo formarán el signo del glifo de la fuerza. La escultura de la pared creará entonces el glifo de la fuerza, permitiendo a Raziel hacerse con él. Lleva a Raziel de vuelta a la superficie y retorna al palacio de Kain, cerca del vórtice.



CONSEJO

Merece la pena preservar a los humanos de tu ira. Los cazadores de vampiros te ayudarán a destruir a Kahn, en vez de mostrarse hostiles en tu presencia.

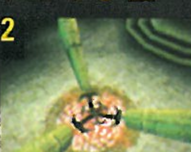
SOLUCIONADO

Hazte con el glifo de la fuerza
Disfruta viendo su efectos sobre los vampiros

ASÍ SE HACE



[1] Empuja cada uno de los tres pilares del santuario para echarlos abajo.



[2] Éstos formarán en el suelo la imagen del glifo de la fuerza.



[3] Ya puedes usar el glifo para freír a los enemigos a distancia.

JEFE DE NIVEL

Melchiah tiene ganas de pelea
Veremos cómo queda tras pasar por la picadora

EL APOSENTO DE MELCHIAH

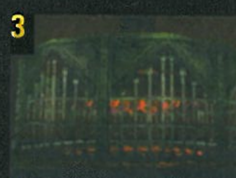
Tras un poco de parloteo, Melchiah intentará desgarrarle los miembros a Raziel uno a uno. Debes vencer a esta monstruosidad despellejada mediante la puertas que hay a cada lado. Corre a una sala que contiene una palanca. Ponte junto a la palanca y aguarda a que Melchiah asome la cabeza por la puerta. Tira de la palanca y la verja caerá sobre él. Escapa por la ventana superior y tírate a la sala interior. Corre a la otra sala con palanca. Espera a que Melchiah haga su aparición y ensártalo con la segunda verja. Al igual que antes, sal por la ventana superior. Dirígete a la pista central, bajo la picadora de carne. Atrae a Melchiah a la pista y no podrá salir de ella. Sube por las barras y ve hacia la manivela. Hazla girar para convertir a Melchiah en 110 kilos de sushi. Raziel adquirirá entonces el poder de pasar a través de las barreras.



[1] Espera a que Melchiah aparezca bajo la verja y dale a la palanca para tirársela a la cara.



[2] Cuando le hayas dado con ambas verjas, atráelo a la jaula central.



[3] Salta enseguida de la jaula y haz girar la manivela del hueco para activar la trituradora.

FOLLÓN CON KAIN

Sube las escaleras que llevan al palacio y vence a todos los vampiros que hay allí para reponer las fuerzas de Raziel. Acércate a la puerta cerrada que hay a la derecha. Da un paso lateral y entra en el plano espiritual. Cruza la puerta. Acércate al puente y entra de nuevo en el mundo corpóreo. Tira a los dos tíos del puente al agua. Toma sus almas para ti. Una vez muertos, Kain abrirá la puerta al fondo de la sala.

Cruza dicha puerta, mata a los guardas y cambia al plano espectral para pasar las puertas del final del pasillo. Ve por el corredor y cambia de plano al llegar al portal. Cruza los pilares de Nosgoth.





Los vampiros de Nosgoth tienen un fuerte sentido del colectivo y cuidan de los suyos. Si sitúas un enemigo entre tú y tu atacante, no te atacará.

KAIN: EL FIN DEL SOUL REAVER

Kain va armado con el temible Soul Reaver, la espada con la que consiguió la tierra de Nosgoth. El Reaver tarda algunos segundos en cargar y luego suelta una bola de fuego mágico que impacta en Raziel dondequiera que se ponga. No hay escapatoria. Después de descargar el Reaver, Kain se teletransporta a algún otro punto de la estancia. Debes llegar a él antes de que cargue el Soul Reaver y lo dispare contra Raziel. Corre enseguida adonde esté y golpéalo. Esto hará que el Soul Reaver deje de cargarse y que Kain se teletransporte de nuevo. Cuando le hayas acertado tres veces, Kain romperá el Soul Reaver contra el cráneo de Raziel y se esfumará.

SOLUCIONADO

Tras el remojón en el vórtex, Raziel está furioso
Ha llegado el momento de devolver a Kain al infierno

ASÍ SE HACE



[1] No le des a Kain la oportunidad de cargar el Soul Reaver o freirá a Raziel.



[2] Corre hacia él y pégale un tajo con las garras para que la espada deje de cargarse.



[3] Tras darle tres veces, el Soul Reaver quedará destruido.

LA CATEDRAL ENMUDECIDA

Una vez que Kain se haya desvanecido, pasa al plano espectral. Toma el Soul Reaver y escucha lo que te dice Ariel. Cambia de nuevo al plano normal. [Nota: puedes volver aquí en cualquier momento y recargar la energía del glifo, así como obtener algún consejo de Ariel.]

Vete de los pilares y vuelve al centro, donde empezaste el juego. Hay una puerta cerrada cerca del círculo de pilares de este área. Ve por ella usando el poder de Melchiah. Sigue adelante hasta llegar a un pequeño foso. Ve a la derecha y cruza el puente. Usa el Soul Reaver para abrir la puerta de la catedral. Retorna entonces al plano espectral para cruzar la segunda puerta.

Ve de nuevo a la derecha, salta el hueco y cambia otra vez al mundo real, usando el portal. Corre de vuelta a la izquierda y salta una vez más el hueco. Evita a los dos cazadores de vampiros (¡uno de ellos lleva un maldito lanzallamas!). Continúa yendo a la izquierda y agárrate al saliente. Acércate a la puerta que hay al final del pasillo.

Crúzala mediante el don de Melchiah. Ve por el Norte al pequeño cuartel de la guarda. Pasa de nuevo al plano material usando el portal de dentro. Regresa a la puerta. Examina la construcción a la izquierda de la puerta para descubrir un tramo de escaleras. Sube por ellas y salta al agujero que hay en la pared de la derecha. Desde esta plataforma, gírate para ponerte de cara al edificio de la izquierda. Da un salto y cae sobre su tejado. Sube a lo alto del edifico contiguo. Cuando llegues arriba del todo, vuélvete y ponte de cara a la pared de la que acabas de saltar, y podrás ver la entrada de la catedral. Deslízate hacia ella.

▼ Cuando Raziel está en posesión del Soul Reaver, su barra de energía no desciende.



CONOCE A TU ENEMIGO

Nosgoth está invadido por muchos demonios chupasangres distintos. Los vampiros que plagan la tierra tienen diversos rasgos, pero todos ellos comparten el mismo desprecio impío por la vida. Si conoces los puntos débiles de tus enemigos tanto como los tuyos propios, en mil batallas no sentirás el escozor de la derrota.

MELCHAHIM
Los Melchahim son los más débiles de todos los clanes de vampiros. Fueron los últimos en recibir el regalo oscuro de Kain y cuentan con la menor porción de su poder. Estos *freaks* sin piel no son rival para la fuerza superior de Raziel. Eso sí, tienen el desagradable hábito de socavar el suelo. Estáte al loro por si ves pequeños montones de tierra y mugre, ya que se trata de Melchaims enterrados. Evítalos a menos que busques pelea.

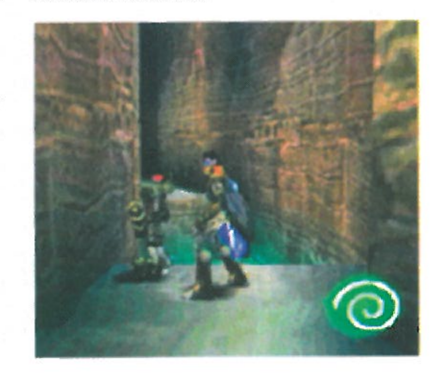
DUMAHIM
Los Dumahim son muy fuertes a nivel físico. Cuando te los encuentras en grupos de dos, pueden ser muy difíciles de matar. Sus largas lenguas chasqueantes pueden acertar a Raziel desde lejos, así que asegúrate de tener un arma a mano antes de encararte a ellos. Los Dumahim son bastante inteligentes y a menudo se mueven para rodear a Raziel y atacarle por su lado ciego. Ten siempre la espalda pegada a la pared cuando te enfrentes a ellos en parejas.

ZEPHONIM
Estos vampiros de aspecto arácnido son muy veloces y ágiles (matarlos cuesta lo suyo). La táctica favorita de los Zephonim consiste en pegarse a una pared de encima de Raziel y tirarse sobre él. Los Zephonim tienen por costumbre aparecer de la nada y correr a toda prisa hacia su presa. La mejor forma de contrarrestar a estos tipos resbaladizos es cargar contra ellos y realizar un ataque largo mediante un arma. Esto evitará que salten hacia Raziel y lo hieran.

RAHABIM
Los vampiros Rahabim pueden vivir dentro y fuera del agua. Están equipados con unas letales bolas de energía que causan grandes daños a Raziel. Fuera del agua, los Rahabim no son difíciles de tratar. Sólo has de eludir sus mortíferos ataques con bolas de fuego y ponerte a rebanar con el Soul Reaver. Cuando están sumergidos, es imposible matarlos. Lo mejor que puedes hacer es aturdirlos con un proyectil. Procura evitar sus colmenas subacuáticas.

TURELIM
Los Turelim son descendientes de Morlock, de modo que poseen la misma habilidad telequinética de su mentor. Esta descarga es muy dañina para la forma corpórea de Raziel. Los Turelim tienen una gran resistencia a los ataques físicos. Contra ellos la mejor arma es el Soul Reaver. Las garras de Raziel no tienen nada que hacer frente a su fuerza y potencia superiores. Usa siempre un arma cuando te enfrentes a Turelim.







LA CAPILLA DEL REPOSO

Ve al final del pasillo para descubrir a un vampiro Zephonim. Túmbalo y sube por el lado de enfrente de la sala. Toma el hachote de la pared de la izquierda, si te hace falta, y avanza por el pasillo. Acércate a la sala de los conductos humeantes. Pasa al plano espectral. Ve hasta el conducto de más a la izquierda, Súbete a él y ve a lo alto de la sala. Vuelve al plano material mediante el portal de arriba del todo.

Salta al saliente de encima. Sigue el camino hacia la derecha. Cruza la puerta y sigue por la pasarela hasta llegar a un interruptor. Actívalo para hacer bajar la plataforma. Continúa a la derecha. Cruza la puerta al final de la pasarela. Da un paso lateral y pasa la puerta que hay al final del pasillo. Cambia de nuevo al plano material y lucha con los vampiros Zephonim. Mátalos a todos pasando una y otra vez al plano espectral para conservar el Soul Reaver. Luego dedica tu atención a los bloques que hay desperdigados por ahí.

Debes emparejar las imágenes de los bloques con los agujeros de las paredes. Dales un toque a los bloques y empújalos hasta que estén todos en los agujeros correctos del fresco. Una vez hecho esto, se activará un interruptor.

EL ÓRGANO

Examina la pared de la derecha. Haz girar la pieza octogonal de la pared: la puerta se abrirá de golpe. Ignora la puerta de la izquierda, a no ser que



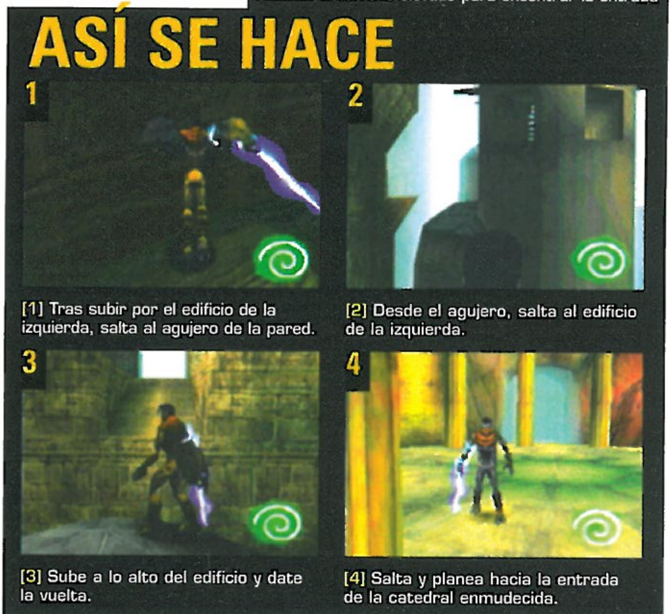


quieras darte un paseíto para conseguir un triángulo de energía. Pasa por el pequeño que hay delante de la entrada de esta sala. Tírate a la sala de debajo. Ve por el conducto hasta llegar a un pasillo. Síguelo hacia el primer desvío y ve por el pasillo de la izquierda para llegar a una verja y cuatro interruptores en el suelo. Activa los dos interruptores abiertos y pasa por la verja.

Tuerce a la izquierda y entra en la sala del final. En el estrado alzado de la sala hay tres tapas redondas de color marrón. Ponte junto a las dos de la derecha, según apareces por la puerta.

SOLUCIONADO

La silenciosa catedral puede ser difícil de hallar
Alcanza el terreno elevado para encontrar la entrada



ASÍ SE HACE

[1] Tras subir por el edificio de la izquierda, salta al agujero de la pared.

[2] Desde el agujero, salta al edificio de la izquierda.

[3] Sube a lo alto del edificio y date la vuelta.

[4] Salta y planea hacia la entrada de la catedral enmudecida.

Dales la vuelta y se disparará otro interruptor.

Vuelve a la bifurcación y enfila el pasillo de la derecha. Éste te lleva a otra sala con tres tapas marrones. Abre las dos de la derecha, según entras en la sala. Con esto harás añicos la cubierta restante. Regresa a la verja y pasa de nuevo por ella.

Cambia a la forma material y activa los interruptores restantes. Salta al pozo de aire que se activa. Flota hasta el pasillo en lo alto del pozo. Ponte en el borde del camino y mira al interior del pozo. Observarás dos brechas en los conductos que rodean la cañería del aire. Ve flotando hacia estas brechas y empuja los conductos grises para ponerlos en su posición.

Regresa al pasillo que hay en lo alto



CONSEJO

Recoge cualquier arma nueva a la menor oportunidad, ya que tienen la costumbre de romperse si se las usa en exceso.

DING-DONG

Ha llegado el momento de que Raziel eche mano de la Biblia
Y rece como no lo ha hecho nunca antes

EL CAMPANARIO

Sal de la sala y regresa a la pasarela. Vuelve a la primera puerta de la pasarela. Crúzala y baja para dar con otro interruptor. Actívalo y sube de nuevo por la rampa. Pisa cada una de las plataformas de madera que han activado los interruptores. Con esto pondrás en marcha las toberas de aire caliente.

Salta del borde y deslízate al interior del foso. La ráfaga de aire empujará a Raziel a lo alto de la sala; cuando se pare, ve por el camino de la derecha hasta llegar a una puerta y crúzala. Ve por la segunda puerta a la izquierda. Pasa al plano espectral. Avanza por el corredor y cruza la puerta. Vuelve al mundo material y cárgate a los vampiros que infestan la zona. Dedica tu atención a los bloques apilados en el centro de la sala. Hay que girarlos de forma que las conductos que tienen dentro queden conectados a los agujeros de las paredes. Haz girar los bloques hasta que coincidan con los agujeros. Vete de la sala y vuelve a la primera puerta a la izquierda.

Usa el ataque del proyectil del Soul Reaver para disparar a los bloques que hay amontonados unos sobre otros. Obra igual que en la sala anterior y destruirás otro panel de cristal. Abandona la sala y ve cuesta arriba hacia la segunda campana. Golpéala enseguida y salta el foso. Planea hacia la primera campana y hazla sonar. El tañido combinado de ambas campanas bastará para hacer añicos el cristal que obstruye la ruta de delante.



Sube de nuevo por el camino en espiral, más allá de la segunda campana. Examina el conducto de la izquierda para hallar una placa de presión. Písala para abrir una puerta cerca de la primera campana. Corre a través del cristal roto y emplea unos saltos potentes para pasar la puerta antes de que se cierre.

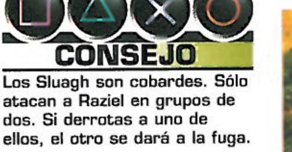


▼ Completa las partes del fresco que faltan para activar el interruptor oculto.

del pozo de aire. Corre por él hasta llegar a una sala con dos arañas guardianes. Elimínalas a ambas. Activa los dos paneles del suelo. Sube a lo alto de la sala y cruza la puerta de allí.

ZEPHON

Después de que Zephon te diga de todo, llega el momento de acabar con él. Acércate a él para que te ataque con una de sus piernas. Esquívala y debería clavarse en el suelo. Pégale un tajo con tus garras y ponte fuera del alcance de sus ataques. Aguarda a que Zephon ponga un huevo. Corre hacia el huevo y píllatelo. Esprinta hacia el cazador de vampiros muerto. Usa su lanzallamas para hacer arder el huevo. Apunta con el huevo a la cara de Zephon y tíraselo. Ve haciendo esto hasta que muera. Si logras destruir todas las piernas de Zephon sin matarlo, ábrele el vientre de un corte para obtener más huevos.



CONSEJO

Los Sluagh son cobardes. Sólo atacan a Raziel en grupos de dos. Si derrotas a uno de ellos, el otro se dará a la fuga.



CONSEJO

Si en tu empresa logras hallar una cuña refulgente, hazte con ella. Recoge cinco cuñas para extender la barra de energía de Raziel. Puedes encontrar 15 de estas cuñas.



CONSEJO

Ten cuidado de por dónde pisas; podrías perturbar el descanso de alguna fétida criatura con tus pasos.





TUBULAR

¿Para qué llamar a un fontanero, si Raziel es un manitas?
Y no te costará un ojo de la cara; sólo tu alma

LOS CONDUCTOS DE PRESIÓN

Cambia al plano espectral y pasa la puerta. Tírate a la sala de debajo. Vuelve al plano material. Haz girar la válvula del órgano. Cambia a espectral. Sube por el grupo de tubos a mano derecha, con forma de escalera. Salta al pasadizo de arriba. Pasa la puerta de allí y cambia de nuevo a material. Sube por los conductos que rodean la sala. Tírate al vestíbulo al que llegas. Ve hacia el bloque de piedra de la pared y tira de él. Empújalo hacia el bloque que tiene la válvula de piedra incrustada. Ponte en el bloque y haz girar la válvula para activar el segundo conducto.

Acércate a los bloques que se han hundido y sube por ellos. Atraviesa el pasillo. Entra en la sala del final. Sube por los conductos que rodean la sala y empuja el tubo roto para ponerlo en su lugar. Sigue hasta lo alto de los conductos y haz girar la válvula. Esto activará la válvula de vapor que queda.

Regresa a la sala de la cañería humeante. Sube al flujo de vapor y planea a través del agujero del techo. Sigue el pasillo y toma el primer desvío a la derecha. Activa el portal de teletransporte. Vuelve al pasillo y vete a la estancia del jefe.

GLIFO DE PIEDRA

Cuando Zephon muera, Raziel adquirirá la habilidad de trepar muros. Regresa a la charca de agua donde obtuviste el glifo de la fuerza. Ve esta vez por la cueva de la izquierda, y luego al final del túnel. Escala los bloques de piedra y cambia a material al llegar arriba. Trepa por la pared de color crema para llegar al saliente de encima.

Recorre el pasillo hasta llegar a un área abierta con una calavera (reconocerás este lugar como el refugio de Nupraptor). Acércate a la calavera y salta a través de la cuenca del ojo izquierdo.

Sigue el pasillo hasta un precipicio por el que se puede trepar. Sube por él y también por la siguiente pared. Desde el saliente al que llegas, salta a la viga de madera. Da un brinco al saliente de la izquierda desde allí. Cambia al plano espectral. Salta a la viga que desciende. Ve al final de ésta. Salta a la siguiente viga. Brinca hacia el portal y pasa de nuevo al plano material. Ponte en la plataforma de madera más cercana y da un salto para alcanzar la escalera de piedra del pilar central. Sube las escaleras y salta el hueco. Trepa por la pared de la derecha. Entra en el pasadizo marrón. Ve al final para salir afuera. Ponte en el saliente de encima del foso. Gira a la izquierda, da un salto y planea hacia la plataforma.

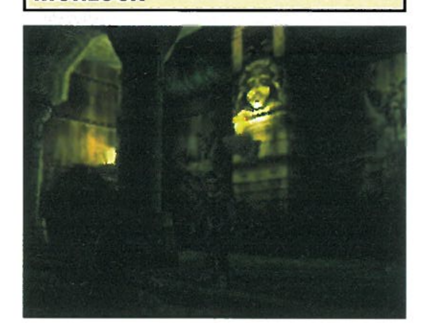
Baja por el camino de la montaña y entra en el santuario. Justo al pasar las dos antorchas llameantes, gira a la derecha y trepa por la pared. Empuja el bloque que hay allí al corredor. Mételo en el santuario en sí.

Coloca el bloque en el hueco del mosaico. Haz lo mismo con el segundo bloque. Sube a la galería que hay al lado del santuario. Hay cuatro agujeros más en el mosaico. Empuja el bloque de la galería a través del agujero. Métete en la sala al fondo del santuario. Allí hay cuatro bloques, pero sólo tres de ellos tienen imágenes. Empuja dos bloques



hacia el bloque elevado que hay al lado derecho del santuario para formar una línea. Empuja el bloque alto por los bloques que colocaste. Luego dale un toque para que quede a ras de suelo. Sitúa los tres bloques en sus respectivos agujeros. Ignora el bloque sin imagen. Recoge el glifo de piedra y dirígete luego a los pilares de Nosgoth (donde te enfrentaste a Kain).

MORLOCK



Una vez que Raziel vuelve a los pilares, busca un muro que se puede trepar y que da a la tarima exterior del techo de encima (es el único pilar que no es redondo). Trepa dicha pared y ve por la galería que da a los pilares. Entra en el pasillo. Ve por cualquiera de las dos puertas con que te encuentras. Tírate al patio. Recorre el pasillo. Sigue hasta llegar a la tumba del Serafan. Entra en la tumba usando el poder de atravesar paredes. Cambia de nuevo a material en el primer portal. Sigue adelante y tira del bloque de la pared.

Entra en la tumba. Ponte en medio del dibujo en espiral del suelo. Pasa a espectral. Ve por el pasillo y cambia otra vez a material usando el portal de la izquierda.

Ahora estarás ante Morlock. Este tío es la mar de fácil de matar. Limítate a saltar sobre él y ponte a rebanar con el Soul Reaver. Luego pulsa ▲ cuando esté aturdido para hacerlo desaparecer. Morlock te dará entonces el poder telequinético.

EXTERIOR DEL MONASTERIO

Ve a la plataforma donde luchaste con Morlock. Dispara dos veces al bloque que tiene una diana. Salta a través del hueco que deja. Métete en el agua y sigue la cueva. Cambia otra vez a material en el primer portal que encuentras. Ponte de cara al muro escalable. Salta hacia él y trepa. Vuélvete al llegar arriba.

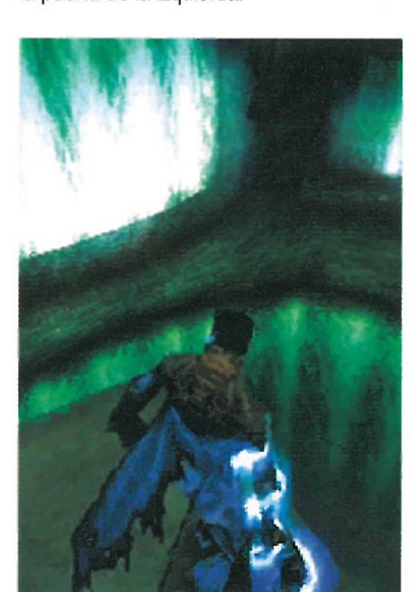
Da un brinco al pilar de la izquierda. Dispara al bloque de piedra para quitarlo del pilar de delante y luego salta al pilar. Desde allí, salta a la entrada elevada y crúzala. Enfila el pasillo a mano derecha para llegar a una puerta. Pásala, regresa al plano material y mata a los dos guardas. Usa el proyectil de la fuerza para darle al bloque del interior de la jaula. Dispárale dos veces para que quede contra la pared del fondo. Pasa la puerta. Súbete al bloque. Salta al pasillo de encima. Cambia de nuevo a material. Salta al barco del agua. Ve a la parte más alta del barco y éste se irá al saliente de enfrente. Salta al saliente, sigue adelante y ve por la puerta de la izquierda.

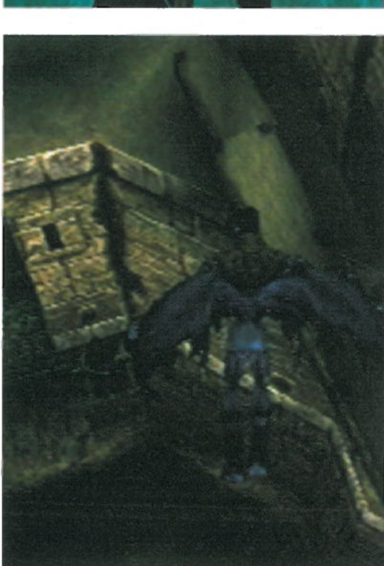
AL LORO — **Este glifo tiene un poder realmente insondable**
Machaca los oídos de tus enemigos con un poco de percusión

GLIFO DEL SONIDO

Sal de la tumba y vuelve a la catedral enmudecida. Ve a la primera tobera de aire y salta hacia ella. No debes flotar, sino dejar que Raziel se hunda al fondo de la tobera. Ve por el pasillo que hay allí. Apunta el proyectil al blanco que hay cerca del final del túnel y dispárale para romper el cristal. Trepa la pared y avanza por el túnel de encima. Cambia a espectral y pasa por la puerta. Ve al final del pasillo. Cambia de nuevo en el portal. Recoge el mazo junto al portal. Trepa el muro de encima de la puerta por donde has pasado. Vuélvete y ponte de cara a los pilares. Lanza el mazo al interior de uno de los dos huecos que flanquean el primer pilar. Cambia a espectral. Salta al primer pilar. Pasa de nuevo a material. Salta al hueco y recupera el mazo. Regresa al pilar y salta al tercero de los pilares. Arroja el mazo al pasillo elevado. Cambia a espectral. Salta el hueco y pasa otra vez a material. Toma el mazo. Corre al final del pasillo y golpea la campana. Píllate el glifo del sonido y regresa a la tumba del Serafan.









JEFE DE NIVEL — **Bueno, amigo, creo que ha llegado tu hora...**
El poder letal de Raziel pondrá a Rahab en su lugar

RAHAB

Una vez que llegues a la guarida de Rahab, sube por la espiral de pilares para llegar a un portal. Cambia al plano material e intercambia algunas palabras con el cara-pez de Rahab. En cuanto cierre la boca, usa los proyectiles de fuerza para empezar a disparar a las ocho vidrieras que rodean la estancia. Cuando hayas destruido las ocho, Rahab sucumbirá a los mortíferos rayos del sol. Raziel se hará entonces con la habilidad de nadar.



[1] Salta por los pilares que hay en torno a Rahab.



[2] Apunta a las ventanas que rodean la sala.



[3] Dispárales para que Rahab consiga un buen bronceado.

CONSEJO
La muerte nunca es definitiva para Raziel, ya que no encontrará alivio en el averno. Guarda la partida con prudencia a menos que quieras pasarte una eternidad volviendo sobre tus pasos.



CONSEJO
El tiempo está de tu lado, bello Raziel. Desanda lo andado tanto como quieras. Registra nuevas áreas con poderes recién adquiridos para revelar maravillas que nunca podrías imaginar.

CONSEJO
A los vampiros atávicos se los provoca con facilidad.



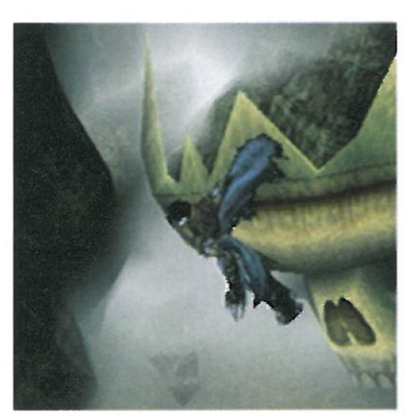
CONSEJO
Usa su rabia y su sed de sangre para atraerlos a una trampa.

EL MONASTERIO ANEGADO

Cambia a espectral. Cruza la puerta al final del pasillo. Usa las alas para planear hacia el pilar del agua, a la derecha. Sigue hacia la derecha, usando los pilares y salientes para llegar a tierra firme. Cruza las dos puertas. Sigue hasta llegar a una laguna. Ve al pasillo de enfrente y cruza la puerta.

Al llegar a un área abierta, salta de pilar en pilar para alcanzar el otro extremo. Luego cruza la puerta. Continúa por el pasillo hasta que lleve bajo el agua. Ve por debajo del agua hasta llegar a una sala con un suelo de tablero de ajedrez. Ve a la derecha, siguiendo la pared. Al final llegarás a un pequeño reborde. Salta encima de él y úsalo para salir del agua.

Cambia de nuevo al plano material y trepa la pared para alcanzar el saliente alto. Salta a las vigas de encima y dirígete al otro lado de la sala. Recorre el pasillo y destruye la vidriera con un proyectil. Salta a través del cristal roto. Ve a la construcción redonda que hay en medio del lago. Ve a la derecha, rodeando el edificio, y flota hacia el campanario. Tira de la cuerda para hacer repicar la campana. Baja por la escalera de caracol. Al llegar al fondo, sube por el siguiente tramo de escaleras para encontrar a Rahab.





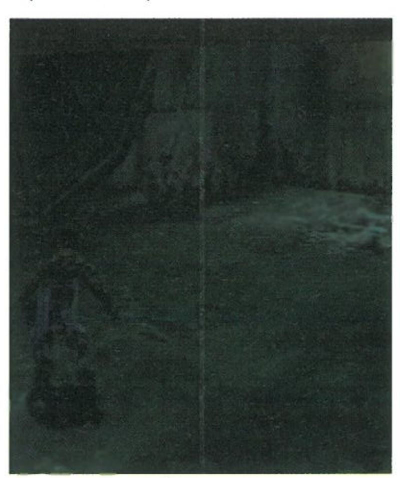
GLIFO DE LA LUZ SOLAR

Vuelve a la catedral enmudecida. Salta al foso de delante de la puerta principal. Nada hacia la derecha. Cambia a espectral y pasa la puerta subacuática. Sigue andando y cambia de vuelta a material en el portal más cercano. Nada a lo alto de la cueva y ve por el pasillo.

Trepa por la pared de piedra y salta a la base del faro. Ve a la derecha, usando las rocas para llegar a terreno elevado. Salta hacia el vampiro y tíralo al agua. Sigue hacia la derecha y escalando las rocas. Pasa por el túnel. Ponte en el saliente de encima del faro. Planea hacia él. Enfila el camino de la izquierda. Tira por el siguiente desvío a la izquierda. Ve por el saliente y cruza la puerta de la izquierda. Entra en la sala de la gran rueda dentada. Sube por el andamio. Empuja el bloque de ahí para que caiga al centro de la sala. Baja de un salto y empuja el bloque a fin de que quede cerca de la rueda dentada del centro de la sala. Haz girar la manivela de la pared. Espera a que la rueda dentada gire y encienda las antorchas de la estancia. Pon el bloque en su sitio para evitar que la rueda dentada gire al revés. Vuelve afuera. Ve a la siguiente puerta. Dentro acabará apareciendo el glifo de la luz solar.



▼ Cambia al plano espectral para abrir la puerta más inquebrantable.



ENTRADA DEL SANTUARIO

Gírate y ponte de cara al lago. Salta a la primera plataforma circular. Sigue por el lago y cruza la puerta que hay en la base del faro.

Sigue adelante hasta llegar a una escalera de caracol. Déjate caer al fondo. Cruza la puerta de allí. Continúa hasta llegar a una puerta triangular. Cambia a espectral y pásala. Avanza en esta dirección y cambia de nuevo a material en el portal. Cruza el siguiente grupo de puertas. Sigue adelante para llegar a un foso grande.

Salta al foso y ve empujando los cuatro bloques para unir las conductos rotos. Sal del foso y sigue el conducto largo para entrar en un pasillo. Haz girar la rueda dentada del final a fin de activar la rueda hidráulica. Dirígete hacia ésta y examina los conductos de vapor. Úsalos para planear a lo alto del pozo. Ponte en



EMPAPADO

A los adversarios de Raziel les espera un chaparrón
Déjalos a todos relucientes con una buena ducha

GLIFO DEL AGUA

Ahora que Raziel dispone de la capacidad de nadar, puedes ir a por los tres últimos glifos. Vuelve al vórtice. Salta por el hueco que lleva a la meseta del vórtice. Gira a la izquierda y salta hacia el canal. Ve por las aguas poco profundas. Sumérgete cuando se haga más hondo. Nada por el túnel y sal a la superficie al llegar a un canal estrecho. Cruza la puerta de madera del nivel inferior.

Sube por las escaleras. Tira de los dos bloques de la pared y úsalos para alcanzar el saliente de encima. Acércate al final del saliente y salta/planea hacia la ciudad humana. Gira a la izquierda y baja por la rampa. Sigue el pasillo que hay sobre unas escaleras hasta llegar a una puerta de madera: crúzala. Avanza y salta a la charca de agua a la izquierda del puente. Cambia a espectral y pasa por el túnel cortado. Cambia de nuevo y nada hasta lo alto del conducto. Métete en la pequeña cañería de arriba del todo. Nada hacia abajo y ve por el siguiente conducto pequeño. Al final saldrás a una sala con unos peldaños. Sube por ellos.

Acércate a la estatua, cruza la puerta a la derecha, sigue andando hasta llegar a una sala con un foso: sáltalo. Tira del bloque descolorido de la pared. Lánzalo al foso y tírate tú ahí después. Empuja el bloque al centro de la sala para tapar el agujero. Cuando el agua haya subido, vuelve con la estatua y recoge el glifo del agua.

HUNDIMIENTO

Las cosas se ponen feas en el monasterio inundado
No habrá cangrejos, pero mejor que no te pongas a nadar

PUEBLO DE ASH

Regresa al vórtice. Salta por la sección hundida del puente hacia el agua. Da un salto desde ahí para llegar al saliente. Recorre el pasillo. Al final Raziel llegará a un área donde llueve ceniza. Acércate al pilar de la derecha. Escálalo, usando la habilidad de trepar muros. Planea hacia el otro lado del barranco y agárrate al saliente. Tírate al patio de debajo. Cruza las puertas dobles. Cambia al plano espectral y pasa la puerta. Ve por el área cercada al portal que hay al fondo de la sala. Cambia otra vez al reino material. Dispara al bloque del centro del área cercada hasta que llegue a la puerta al otro extremo. Cambia a espectral y pasa al área cercada. Corre hacia el bloque al que acabas de disparar. Súbete a lo alto y cambia usando el portal de allí. Avanza y déjate caer al pasillo.

Sigue el pasillo hacia la izquierda. Tira del bloque para apartarlo de la pared y úsalo para llegar al saliente de la derecha. Planea hacia el edificio del fondo. Ve andando hasta llegar a una sala con dos lagunas. Corre hacia la manivela y gírala para drenar el agua. Ve a la laguna que queda más lejos del sitio por donde entraste. Haz una pila de dos bloques y empújalos contra la pasarela del centro. Tírate al otro foso. Apila los bloques de forma que puedas desplazar uno a la pasarela del centro. Empuja este bloque sobre los dos que apilaste en la laguna de enfrente. Tírate a la laguna y arrastra la pila de tres bloques al saliente alto. Sube al saliente.

Entra en el horno y tírate a la pasarela circular. Vete al otro lado de la sala y haz girar el interruptor para activar el gas. Ve hacia la palanca de enfrente y tira de ella para activar el horno.

Gírate de inmediato y pasa la puerta que hay detrás de Raziel. Empuja el bloque al foso y salta tú detrás de él. Apila los dos bloques contra la pared de enfrente para llegar al saliente. Cambia a espectral. Salta al saliente de la izquierda y vete a la palanca que hay en lo alto de la sala. Desde la palanca, salta el abismo y cambia a material mediante el portal. Planea de vuelta a la palanca y tira de ella. Cruza la puerta que se abre. Sigue el pasillo a la derecha. Arrastra el bloque de la pared y ponlo junto a la cerca. Salta la cerca y echa abajo el pilar. Cruza la puerta para llegar hasta Dumah.

la plataforma que sube y baja. Cuando llegue al punto más alto, salta al pórtico de encima. Sin separarte del lado izquierdo, dirígete a lo alto de la sala. Cruza la entrada que da a la sala de los pistones. Tírate por los agujeros del suelo que hay al fondo. Vuelve a la escalera de caracol del interior del faro. Ve arriba del todo y sal del faro. Ahora deberías encontrarte en el lago de las plataformas circulares. Crúzalas y ve a la sala de los pilares (la segunda puerta de la ladera de la montaña) para hacerte con el glifo de la luz solar.

GLIFO DEL FUEGO

Regresa al vórtice. Tira a la izquierda. Ve al hogar del clan de Raziel. Cruza la entrada al final del primer pasillo, que lleva a la primera zona del clan que tiene una escalera. Cruza la puerta que hay a la izquierda de la parte superior de la escalera. Ve a la siguiente área del clan. Verás el agua por donde saliste del monasterio inundado.

Zambúllete y nada por el pasillo que hay en la parte superior de la pared. Entra en la sala redonda y toma una antorcha del soporte del muro. Nada y sal del agua de un salto. Cruza el pasadizo abierto. Pasa por la puerta.

Ve al final del saliente. Lanza la antorcha al pasillo al fondo de la sala. Vuelve a la sala del agua. Abre la puerta de la pared y avanza por el pasillo. Gira la manivela al final del pasillo y pasa a espectral. Esto hará que se detengan las puertas que se habían abierto. Crúzalas y pasa de vuelta al plano material.

Tira hacia delante y salta a la siguiente sala con manivela. Usa dicha manivela para abrir la puerta. Vuelve a la cueva donde tiraste la antorcha. Cambia a espectral. Trepa por los pilares para llegar a la antorcha. Cambia de nuevo a material. Toma la antorcha y enciéndela. Lleva la antorcha de vuelta a la sala donde abriste la segunda puerta con manivela. Dirígete a la estatua de cuatro brazos. Enciende el cesto para conseguir el glifo del fuego.





▲ A esta distancia, estás muerto. Absorbe almas con las grandes fauces de Raziel.





CONSEJO

Los objetos no se pueden manipular en el plano espectral. Si no puedes abrir una puerta o accionar una palanca, asegúrate de que Raziel está en la forma correcta antes de dejarlo por imposible.





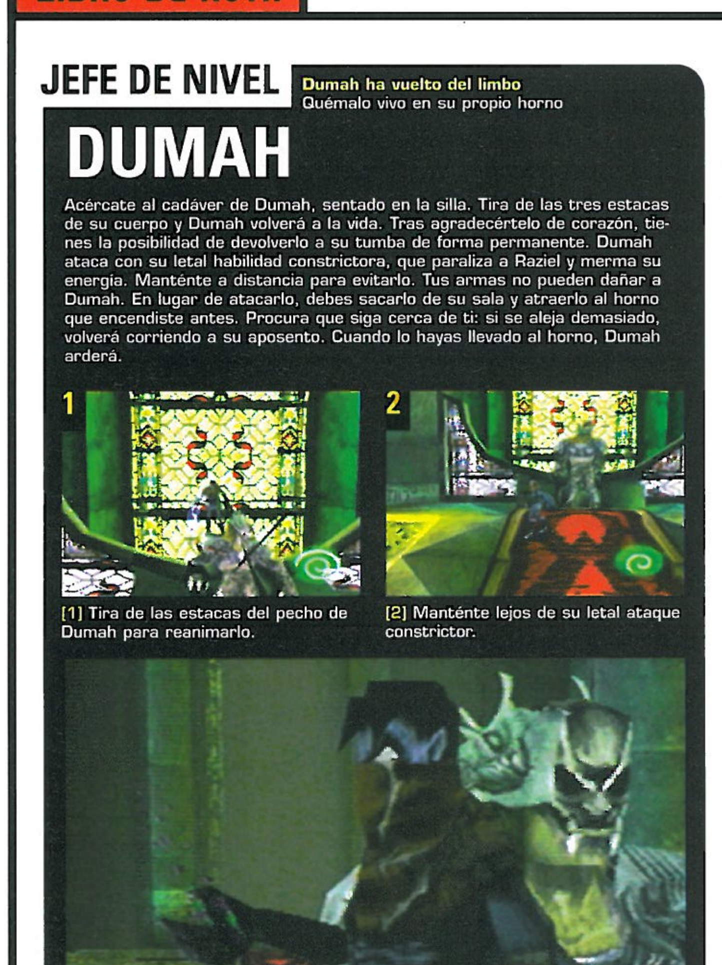
CONSEJO

Los Wraith son el mayor peligro del inframundo. Si atacan a Raziel le dejarán sin energía en cuestión de segundos. Golpéales para romper su presa y evitar que dejen seco a Raziel.



▼ Cambia el ángulo de la cámara para tener más posibilidades de encontrar pistas en el escenario.





JEFE DE NIVEL

Dumah ha vuelto del limbo
Quémalo vivo en su propio horno

DUMAH

Acércate al cadáver de Dumah, sentado en la silla. Tira de las tres estacas de su cuerpo y Dumah volverá a la vida. Tras agradecértelo de corazón, tienes la posibilidad de devolverlo a su tumba de forma permanente. Dumah ataca con su letal habilidad constrictora, que paraliza a Raziel y merma su energía. Manténte a distancia para evitarlo. Tus armas no pueden dañar a Dumah. En lugar de atacarlo, debes sacarlo de su sala y atraerlo al horno que encendiste antes. Procura que siga cerca de ti: si se aleja demasiado, volverá corriendo a su aposento. Cuando lo hayas llevado al horno, Dumah arderá.

[1] Tira de las estacas del pecho de Dumah para reanimarlo.

[2] Manténte lejos de su letal ataque constrictor.

[3] Haz que Dumah te siga al horno.





CUEVA DEL ORÁCULO

Vuelve al lugar por donde entraste por primera vez en el pueblo de Ash. Registra las ruinas hasta hallar un reloj de sol. Usa la habilidad constrictora para hacerlo girar. Cruza las puertas que se abren. Vete por el pasillo y cruza la siguiente puerta. Cuando llegues a una puerta con un callejón sin salida, cambia a espectral. Atraviesa la hendidura de la izquierda. Acércate al portal y cambia de nuevo a material. Usa la habilidad constrictora para hacer girar el reloj de la sala.

Cruza la puerta de la derecha. Usa el plano espectral para pasar la puerta al final del pasillo. Sigue el camino hacia la izquierda. Cuando llegues a una sala con dos bloques, tira del de la izquierda. Empújalo al área baja de la derecha. Tira del bloque del agujero derecho. Empuja el bloque al agujero de la izquierda.

Vuelve con el reloj de sol y cruza el otro pasillo que había abierto. Cruza la puerta del final. Tira del bloque que colocaste ahí antes. Ponlo en el agujero señalado con el símbolo "Z". Vuelve con el reloj de sol y recorre de nuevo el pasillo a mano derecha. Tira del bloque y sitúalo en el agujero señalado con el símbolo "O".

Vuelve a la sala del reloj de sol y hazlo girar de nuevo. Regresa por la grieta y cruza la puerta recién abierta.

SALA DEL ORÁCULO

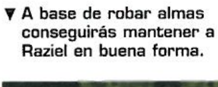
Ve a la derecha y luego a la izquierda. Sigue adelante y pasa la puerta. Avanza. Planea hacia el precipicio. Gira a la derecha y salta al hueco. Cambia otra vez a material. Vuelve al precipicio. Ve a la sala con dos bloques y una puerta. Coloca los bloques ante el agujero y usa el poder telequinético para ponerlos en su lugar. Cruza la puerta que se abre.

Usa el poder constrictor para hacer girar los pilares de la sala. Muévelos de manera que todos los triángulos blancos de los pilares apunten al símbolo del centro de la sala. Salta por el agujero del suelo y cruza la puerta que se abre.

Entra en la sala del oráculo y constriñe el caldero del centro de la sala. Cruza la puerta que aparece. Avanza hasta hallar dos interruptores. Muévelos hasta que el reloj de la pared marque las seis en punto. Tírate por el agujero del suelo.

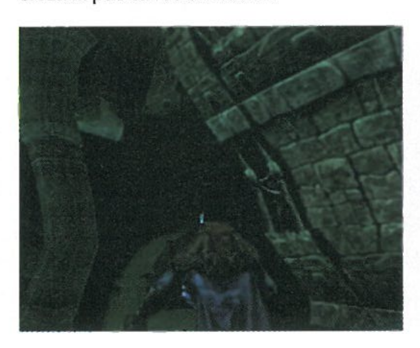
Examina las cuatro lentes. Usa el poder constrictor para volver las lentes del color de la plataforma que hay detrás de cada una. Acércate a las dos lentes en fila. Cámbialas a azul y rojo para crear el lila. Usa la constricción en el plinto del centro para iluminar la sala. Muévelo de forma que todas las lentes queden iluminadas. La puerta del centro se abrirá.

Continúa por la puerta hacia un grupo de puertas dobles. Entra en la siguiente



▼ A base de robar almas conseguirás mantener a Raziel en buena forma.









◄ Las antorchas le proporcionan a Raziel una fuente constante de muerte y divertimento.

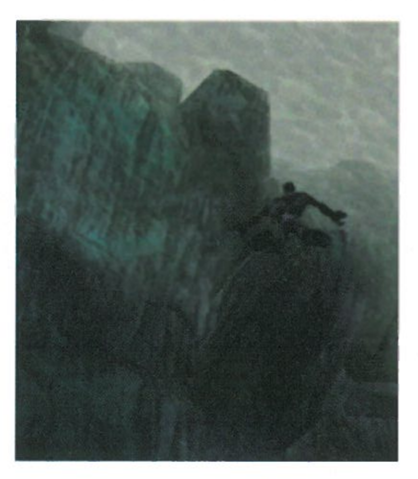
sala con puzzle. Examina los símbolos de la pared, que están rodeados de círculos. Usa la constricción en las tres válvulas para girar las manecillas del reloj. Muévelas de tal forma que las manecillas apunten a los correspondientes símbolos del suelo. Vete por la puerta que se abre.

EL MECANISMO DE RELOJERÍA

Tira para abajo y a la derecha. Entra en la sala de las dos ruedas dentadas. Mueve el gran bloque de piedra para que las ruedas dentadas empiecen a moverse. Salta al pilar que hay junto a las ruedas dentadas. Cambia a espectral. Da un brinco al saliente y ve por él. Cambia de nuevo a material mediante el portal. Salta al péndulo oscilante cuando esté cerca. Luego salte de un brinco cuando esté sobre la entrada. Dirígete al siguiente pasadizo.

Vete al bloque del otro lado de la jaula. Usa el poder telequinético para empujarlo por el borde. Ve a la siguiente cerca y haz lo mismo. Sigue para abajo. Dispón los cuatro bloques que hallas de forma que coincidan con el dibujo del suelo. Cruza la puerta cuando se abra. Avanza por el pasillo. Salta al agujero.

Entra en el área con tres salas redondas. En cada una hay un símbolo grabado en la pared. Haz girar las válvulas de cada sala para que coincidan con los símbolos de la pared. Esto activará las tres plataformas de arriba. Salta a cada plataforma y acciona los interruptores. Cruza la puerta que se ha abierto para enfrentarte a Kain por última vez.





THE END

Dale a Kain su merecido
Y restaura el equilibrio

EL ENCARNIZADO FINAL

Ahora que estás ante Kain armado con el Soul Reaver, puedes darle una buena paliza. Atácale cuando esté en la primera tarima de la sala. Kain empezará a subir por la sala tras cada ataque saldado con éxito, hasta lo alto de la sala. Ve dándole y Kain acabará por saltar a través del portal estelar, concluyendo así el juego.

LIBRO DE RUTA

Editor: **Fox Interactive**
Distribuidor: **EA**
Precio: **7.990 pesetas**

CROC 2

El enérgico Croc ha vuelto para ayudar de nuevo **a sus memos amigos los Gobbos**. Es un **plataformas** 3D difícil, pero nuestra solución completa te ayudará a seguir con vida.

TOMA EL CONTROL

no disponible
PAUSA
GOLPE CON LA COLA úsalo para aporrear a los enemigos
SALTO púlsalo dos veces para pisotear
NO DISPONIBLE
USAR OBJETO seleccionado en el inventario
TIRAR A LA IZQUIERDA para evitar obstáculos
MIRAR Mirar alrededor
TIRAR A LA DERECHA para evitar obstáculos
INVENTARIO DERECHA selecciona un objeto a usar



Cuando necesites dejar de deslizarte por el hielo, da un pisotón y Croc se quedará quieto.

ÁREA 1: SAILOR VILLAGE

Desde el principio, golpea la caja '?' roja de la izquierda para hallar los zooms oculares mágicos. Luego cruza la puerta abierta de delante. Ve a la izquierda, cruza el puente y pasa la tienda de Swap Meet Pete para encontrar un Gobbo pegando botes. Salta al centro del trampolín (desde el suelo) justo cuando el Gobbo baje y salta de nuevo cuando suba el trampolín (dándote la altura extra necesaria para subir más alto que el Gobbo y ganarte así 100 pavos.

Ahora ve a hablar con el Gobbo junto al árbol. Sigue sus instrucciones para hacer caer un pote de corazones del árbol. Ve a la derecha para hablar con el Gobbo que hay junto al río. Salta al bote para abordar la misión 1.

Tras completarla, ve a la tienda de Pete y compra un Gummi cristalmaníaco azul. Sal y vuelve por el puente a hablar con el Gobbo junto a la puerta. Crúzala para iniciar la misión 2.

Tras ello, regresa a la tienda de Pete y compra otro Gummi cristalmaníaco. Sal, habla con el Gobbo que hay junto a los dos cristales grandes y cruza la puerta para empezar la misión 5.

Vuelve a la tienda de Pete y compra un Gummi cristalmaníaco y uno de cinco sabores. Sal y ve más allá del Gobbo del trampolín y por el puente que hay junto al bote. Habla con el Gobbo de la izquierda y cruza la puerta para emprender la misión 4.



Acércate al Gobbo de enfrente y cruza la puerta hacia la misión 5 (podrías comprar un Gummi de cinco sabores antes de entrar, pero no es algo esencial).

Si has recogido las cinco estatuas de oro, puedes abrir la puerta junto al árbol (la del cuadro de una estatua) para entrar en el nivel secreto (misión 8).

Después, dirígete a la playa y al Gobbo de la izquierda. Cruza la puerta para comenzar la misión 6. Una vez completada, le sigue de forma automática la misión 7. Cuando hayas derrotado al pirata allí presente, visita a Swap Meet Pete y te llevará a



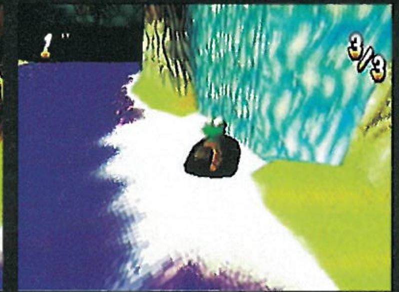


Empieza el juego calentando con este sencillo mini-juego
Vence a los botes de Dantini y recoge las gemas de bonus

CARRERA DE BOTES: CROC VS DANTINI

Chupao. Sólo has de mantener pulsado el botón × y sortear todos los obstáculos mientras recoges las cinco gemas de colores. La gema azul está tras la segunda curva a la derecha, la amarilla junto a la rueda hidráulica, la verde a la izquierda, tras los palos, y la rosa justo antes de la meta. Para conseguir la roja (y un atajo), cruza la cascada que hay justo tras los palos. Obtendrás una estatua de oro por hacerte con todas las joyas, y 100 cristales por ganar la carrera.





MISIÓN 2
¡Encuentra la llave! ¡Salva al Gobbo!
Recomendación: 1x Gummi cristalmaníaco

Cruza el puente y pisotea la caja para conseguir cristales. Golpea con la cola al pirata y habla con el Gobbo enjaulado. Sigue el rastro de cristales, pisoteando otra caja para obtener más. Dale un golpe de cola a la avispa del puente y crúzalo. Empuja la caja hacia delante y úsala para saltar por el árbol a fin de conseguir la gema roja. Déjate caer, tira a la izquierda y cruza la entrada de una caverna. Salta a la caja y rómpela para hacerte con los cristales y luego salta por las plataformas inestables de la lava, evitando a los tiparracos verdes que se balancean. Échale el guante a al gema verde y el corazón y vuelve a la salida.

De nuevo fuera, tira a la derecha y aplasta la caja en pos de cristales. Sigue el rastro de cristales del camino, saltando los dos primeros fosos de pinchos. Pero, cuando llegues al foso más grande, salta a la cuerda para balancearte por encima de él. Golpea con la cola al pirata, rompe la caja y usa otra vez el rabo para darle al gong (un punto para reanudar la partida).

Sigue el puente, saltando los huecos y esquivando/golpeando a los tipos que se balancean. Toma la gema rosa y cárgate la caja para conseguir cristales. Dale con la cola a la avispa y sigue el camino, evitando las lagunas verdes. Cruza el puente, atizando a la avispa. Si tienes un Gobbo mecánico, ponlo en el plinto y guíalo para que recoja los cristales y el corazón. De nuevo como Croc, cruza el segundo puente y aporrea a la avispa con la cola. Salta sobre el hipopótamo para que te impulse hacia el saliente superior. Sigue el puente, rompiendo otra caja, para entrar en al cueva.

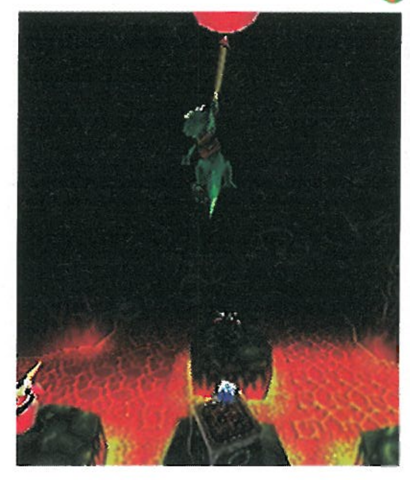
Toma el globo para bajar flotando; para conseguir la gema azul, no tardes en tirarte, ¡pero ojo con los tres Dantinis! Salta al otro lado para conseguir la llave y rompe la caja en busca de cristales. Si tienes el Gummi cristalmaníaco, úsalo en el anillo azul de aquí para que bote hasta el saliente en pos de la gema amarilla (y el corazón). Si te has hecho con las cinco gemas, entra en el teletransporte a la sala de bonificación. Luego suba a saltos por los pilares, esquivando a los tipos que se balancean, y colúmpiate por la cuerda para conseguir la estatua de oro.

De nuevo en la cueva, toma el corazón y tírate para salir por la entrada. Tírate al saliente, dale jarabe de cola al pirata y libera al Gobbo de la jaula. Pasa ahora por el puente para salir a Sailor Village



MISIÓN 3
Halla los 3 cofres del tesoro perdidos
Recomendación: 1x Gummi cristalmaníaco

Salta a la vagoneta del medio para ir por la vía. Cuando haya subido a la vía superior, salta para conseguir la gema azul. Ve por el resto de la vía, saltando a por cristales. Pasa por las cintas transportadoras, saltando los campos electrificados bajos (y corriendo por debajo de los altos). Si posees un Gobbo mecánico, colócalo en el plinto y guíalo por la vía a por cristales y un corazón. De nuevo como Croc, espera a que caiga el triturador; cuando suba, pásalo a toda prisa para hacerte con el cofre y un



corazón. Pásalo otra vez para volver y ve también por las cintas transportadoras. Ve en la vagoneta hasta el principio.

Gira a la derecha para dar con la siguiente vagoneta. Mientras vas montado en ella, salta para conseguir la gema verde y los cristales, inclinándote de lado para llegar a otros. Al final, salta enseguida por las cajas de bombas explosivas, pisoteando las que pone '?' para obtener cristales. Al final está el cofre. Ve en la siguiente vagoneta, saltando a por más cristales. Ve a la pasarela que hay sobre la lava. Salta por la izquierda a la plataforma y luego al ascensor cuando haya bajado. Sube en él y salta al saliente. Tira a izquierda o derecha, calculando cuándo correr para pasar el precipicio móvil y hallar





TRUCO

CRISTALES AL INSTANTE
Aguanta L1 y pulsa □, □, ○, ⇩, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨ en la pantalla del título para oír un dos campanadas. Aguanta entonces R2 y pulsa □ en cualquier momento de la partida para añadir 100 cristales al instante. Puedes hacer esto repetidas veces para ser súper rico y comprarte todos los Gummis y corazones que quieras.



TRUCO

Si necesitas más dinero en Sailor Village, sólo has de volver a participar en la carrera de lanchas (Misión 1). Ganando te llevarás 100 créditos, lo cual también te procura un corazón extra (si tienes un pote para él).

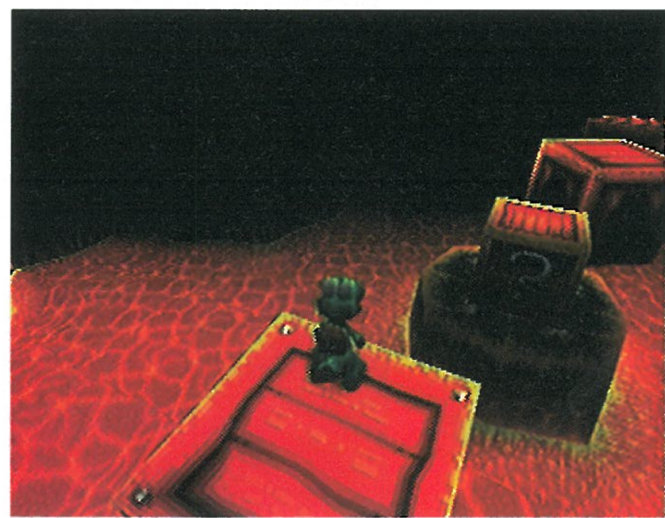


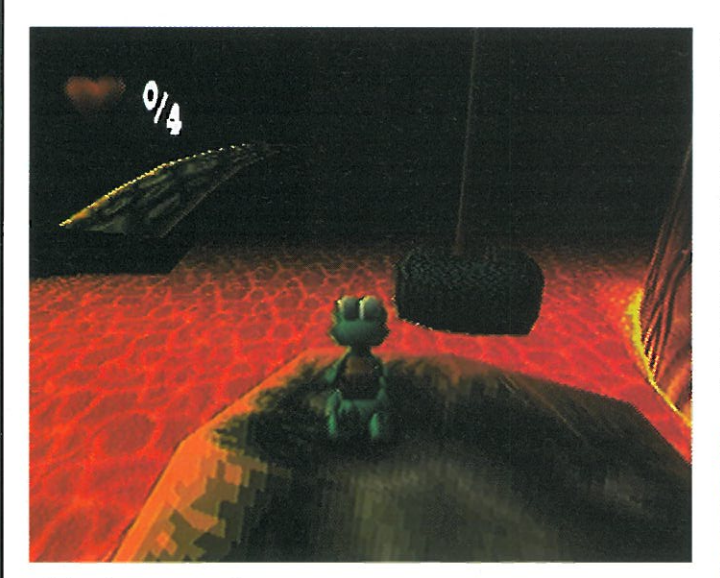
TRUCO

Para recoger las cinco gemas de bonus de un nivel, normalmente necesitarás al menos un Gummi para rebotar hasta las repisas más altas. Nuestra guía te dice cuáles adquirir antes de empezar cada nivel.

◄ Salta los campos eléctricos a bordo de las cintas transportadoras para alcanzar el primer ítem.

▼ Salta rápidamente a través de las cajas bomba antes de que exploten y te lancen a la ardiente lava roja.





▲ **Salta al ascensor y sube en él al siguiente borde. Detrás encontrarás la tercera gema.**



TRUCO

Aunque las hemos numerado, puedes completar las cinco misiones principales en cualquier orden. Así, si tienes problemas con alguna, haz las otras y vuelve a ella más tarde.

► **Arréales un coletazo a los Gobbos que se balancean y usa sus cuerdas para desplazarte entre las plataformas.**



TRUCO

Para hacer girar a Croc sin que se mueva de lado (y se caiga de un saliente), aprieta ⇦/⇨ y luego ⇩ repetidas veces para que vaya girando de forma gradual.



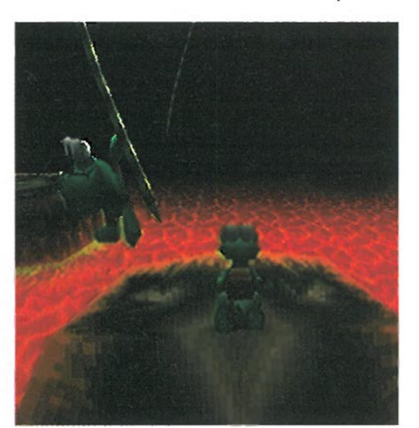
TRUCO

No te precipites en las cajas inestables marrones porque lo más probable será que caigas; tardan un rato en desaparecer, así que asegúrate de dirigir bien tu salto hacia la siguiente.

luego el cofre. Salta mediante el ascensor a otra pasarela y dirígete a la izquierda. Salta los huecos y móntate en la vagoneta, saltando a por cristales y la gema rosa.

De vuelta en la cueva del principio, ve más allá de la vía del medio y luego hacia la izquierda para encontrar otra vagoneta en la que montar. Al otro extremo, salta a la primera plataforma y da un brinco para golpear con la cola al tío que se balancea, usando luego su cuerda para columpiarte hacia la siguiente plataforma. Mécete en otra cuerda y golpea al segundo sujeto que se balancea para usar su cuerda. Salta al otro lado y al balancín, de forma que el Gobbo empuje el cofre por el saliente alto. Ve en la vagoneta y dirígete a la pasarela que hay sobre la lava. Calcula bien tus saltos por las series de ascensores para hallar otro cofre arriba del todo.

Usa el globo para bajar flotando a la pasarela. Cruza la arcada y salta junto a la luz a por la gema roja. Usa un Gummi cristalmaníaco en el anillo para rebotar hasta el saliente de la gema amarilla. Entra en el teletransporte a la sala de bonus. Ve por las cintas transportadoras, calculando cuándo saltar para balancearte sobre los rodillos de pinchos gracias a las cuerdas y hacerte con la estatua de oro. De nuevo en la cueva, súbete a la vagoneta para volver a la cueva del principio. Sal a Sailor Village.





MISIÓN 4

Salva al pájaro del ladrón

Recomendaciones: 1x Gummi cristalmaníaco, 1x Gummi de cinco sabores, 1x Gobbo mecánico

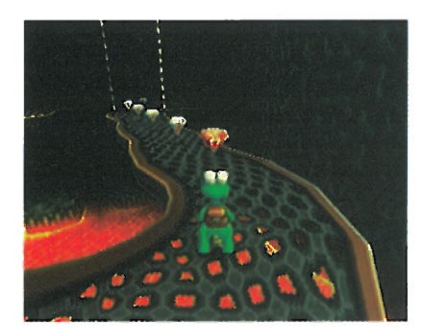
Sigue al ladrón rampa arriba y por la entrada. Salta a las pasarelas y tira por la derecha para tomar la gema roja y todos los cristales. Ve al final y salta al saliente para cruzar la entrada.

Baja por la rampa, salta al puente y síguelo. Ve al tronco y calcula bien para pasar a los balanceadores (o bien atízales), pero manténte cerca del medio o te caerás por los lados. Usa la cuerda para columpiarte por encima del foso de pinchos. Salta al hipopótamo para que te impulse hacia arriba.

Pisotea las dos cajas por los cristales y usa luego las cuerdas para balancearte sobre los fosos de pinchos. Zapatea otra caja para conseguir gemas y luego ve rampa arriba y por la entrada. Pisotea la caja, salta a la plataforma, luego hacia arriba y hacia abajo para obtener cristales. A continuación cruza la entrada.

Baja por la rampa y sacude el gong con la cola. Sube por la siguiente rampa y pasa por el puente. Sigue el rastro de cristales hacia el próximo puente. Sigue por ahí y baja por la rampa, recogiendo la gema azul junto al árbol de la izquierda. Patea la caja y salta al hipopótamo para rebotar hacia el siguiente saliente. Cruza la entrada.

Aguarda a que la caja inestable a la que salta el ladrón se regenere antes de seguirlo, saltando hacia el cristal. Salta a la caja del medio, luego rápidamente a







izquierda o derecha y hacia la siguiente plataforma de roca. Salta a la siguiente caja, luego enseguida a la del medio y después a la siguiente plataforma de roca. Salta mediante otra caja y tírate con cuidado a por el corazón. Usa un Gummi cristalmaníaco en el anillo para rebotar al saliente en busca de la gema rosa. Déjate caer y salta por las plataformas bajas hacia el globo para subir flotando arriba del todo. Salta mediante las cajas a izquierda o derecha y luego por medio de otra caja al saliente para cruzar la entrada.

Fíjate en el anillo verde de aquí, pisotea la caja y salta sobre el hipopótamo para rebotar hacia el saliente superior. Patea la caja para conseguir una llave, tírate de vuelta abajo mediante el hipopótamo y usa el Gummi de cinco sabores en el anillo verde. Úsalo para botar al saliente de encima de la entrada. Usa la llave para abrir la jaula y hacerte así con la gema amarilla. Coloca el Gobbo mecánico en el plinto y guíalo por el puente a por los cristales y la gema verde.

Déjate caer y entra en el teletransporte de bonus. Sigue el puente, saltando los huecos y esquivando a los balanceadores. Avanza por el siguiente puente y salta mediante la caja, evitando al balanceador, para recoger la estatua de oro.

De vuelta en el nivel, salta al hipopótamo para volver arriba del todo. Usa las cuerdas para columpiarte por las plataformas del foso de pinchos. Márcate un zapateado sobre la caja y dirígete al puente. Síguelo, esquivando/golpeando a los balanceadores y saltando los huecos. Al final, acércate al Dantini y atízale o pisotéalo para soltar al pájaro. Luego percute el gong para regresar a Sailor Village.

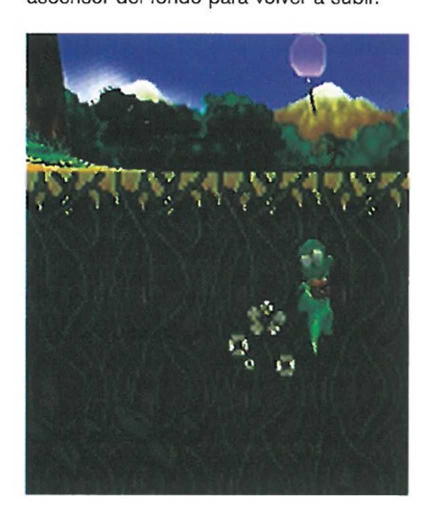
MISIÓN 5

¡Eh! ¡Me ha mangado el bocata!

Atiza al Dantini, salta para asirte a la rejilla de metal y avanza trepando hasta el final. Zurra al siguiente Dantini y patea la caja. Dirígete al puente y ve por el desvío de la izquierda para cruzar la entrada. Sube por la pared y patea la caja. Agarra el globo para bajar flotando y lanza al Gobbo para llegar a la gema verde, sobre los pinchos.

Regresa al cruce y tira por la izquierda a la otra entrada. Baja y pisotea la caja. Salta enseguida por el puente roto para atizar al Dantini. Trepa por la pared y al puente. Si cuentas con un Gobbo mecánico, tírate a la plataforma de debajo y úsalo en el plinto; condúcelo por el puente a por cristales y un corazón. De nuevo como Croc, sube flotando con el globo y pasa por el puente para cruzar la entrada.

Salta para asirte a la rejilla de metal y trepa hacia la derecha, recogiendo los cristales. Al final, trepa hacia el ascensor, el cual te subirá. Gírate y trepa a la siguiente sección con rejilla; ve por ella para conseguir más cristales. Súbete al ascensor del fondo para volver a subir.





Gírate, recoge las gemas de debajo de la rejilla y tírate sobre la rejilla de debajo. Vuelve al fondo para ver cómo el ascensor baja de nuevo. Esta vez entra en él para subir. Ve a la rejilla de arriba del todo y gira a la izquierda. Arroja el Gobbo para recoger la gema rosa. Ve al fondo a por un corazón y ve a la plataforma. Cuando hay pasado al otro lado, tírate al saliente para cruzar la entrada.

Golpea el gong y pisotea la caja de cristales. Dirígete al tronco, espera que el Dantini dispare y ve a arrearle. Sigue el rastro de cristales y tira a al izquierda para patear la caja de cristales del rincón. Sigue adelante para cruzar la entrada.

Patea la caja para crear plataformas (inestables) sobre la lava y salta de inmediato a lo largo de ellas y por las cajas (a izquierda o derecha) del fondo. Uf.

Pisotea la caja y tira al Gobbo de delante para conseguir la gema azul. Dirígete a la izquierda, patea la caja y salta para golpear al Dantini. Pega un brinco y cruza la entrada. Pasa por el puente y tira el Gobbo para obtener la gema amarilla. Sigue por el puente y salta mediante la plataforma inestable para cruzar la entrada.

Salta para sujetarte a la rejilla y trepa todo recto por encima del cruce para pillarte la llave. Trepa de vuelta al cruce y tira a la derecha para hallar la caja enjaulada. Ábrela y zapatéala. Trepa más allá del cruce y salta por medio de las plata-



formas (estables) para cruzar la entrada.

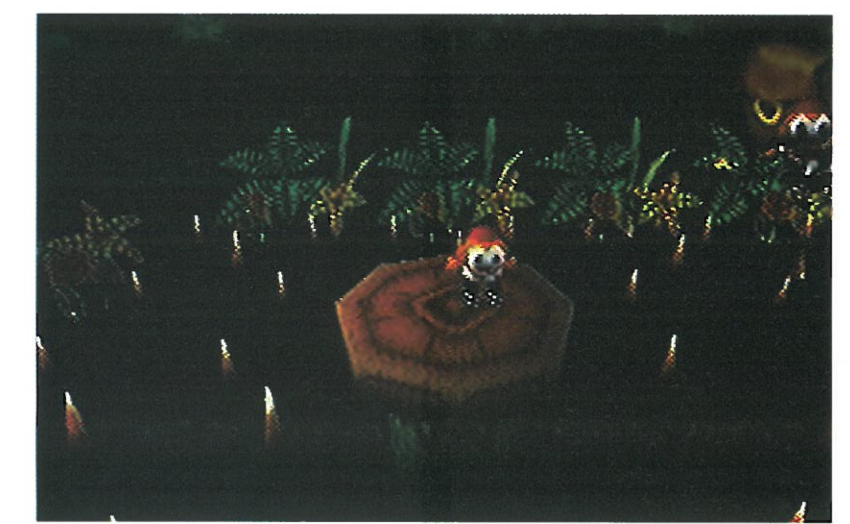
Si tienes un Gummi de cinco sabores, puedes usarlo en el anillo verde y rebotar luego en el saliente de encima de la entrada a por un corazón y una caja de cristales. Déjate caer y trepa por la pared para hallar al cuervo: arréale bien. Gírate, tira el Gobbo hacia la gema roja y entra en el teletransporte de bonificación. Gírate y sube por la pared. Gírate y salta mediante las plataformas para agenciarte la estatua de oro. De vuelta en el nivel principal, golpea el gong para regresar a Sailor Village.



TRUCO

Si los Gobbos te ponen de los nervios con su parloteo incesante, puedes saltarte sus diálogos chirriantes pulsando el botón Start.





MISIÓN 6: NIVEL SECRETO

Entra en la mina secreta
Encuentra la pieza de oro del puzzle

TRIBU DE SAILOR – MINA SECRETA

REQUISITO: 5 GOBBOS DE ORO

Dirígete a la izquierda, evitando los rayos del Dantini y fijándote en la jaula cerrada. Al fondo, salta hacia la plataforma de la lava para patear las cajas. Salta de vuelta y móntate en la vagoneta, recogiendo los cristales. Patea la caja del otro extremo y gira a la derecha para meterte en el túnel estrecho a por cristales. Cruza la siguiente puerta y tira a la derecha, saltando el foso de lava. Salta a las plataformas inestables y zurra al pirata para hacerte con el corazón. Sube de nuevo por las plataformas hacia la sala, sal por la izquierda y recorre el túnel.

Dirígete a la derecha, pisotea las dos cajas de cristales y móntate en la vagoneta. Golpea al Dantini y salta por las plataformas para pisotear las cajas. Salta de vuelta y dirígete al interior del túnel. Síguelo para hallar la llave, un corazón y una caja de cristales.

Vuelve por el túnel y súbete a la vagoneta. Dirígete a la izquierda y vuelve con la vagoneta del principio. Salta ahora a la jaula para abrirla y recoge la primera pieza del puzzle.



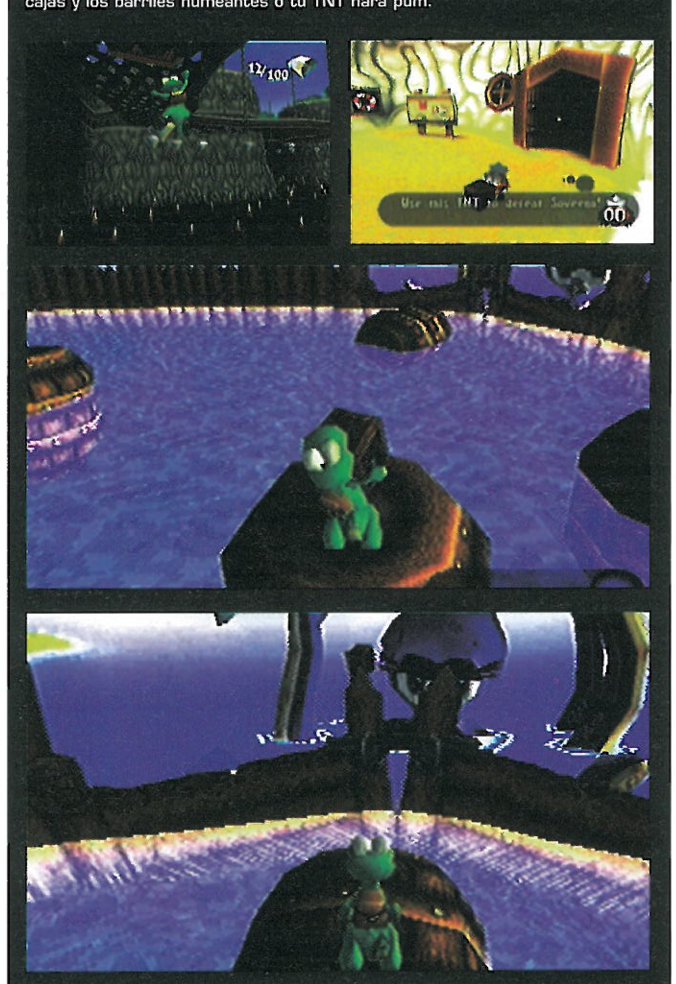
MISIÓN 7: JEFE 1

El primer jefe es escurridizo
Evita los barriles y las cajas humeantes

SOVEENA EL CALAMAR

Pisotea las cajas y salta para agarrarte a la rejilla. Trepa por ella, recogiendo los cristales. Tira por la derecha en el cruce y atiza al Dantini. Patea la caja, vuelve a la bifurcación y tira por la derecha. Patea la caja y cruza la entrada.

Toma el TNT y baja por el muelle. Calcula bien cuándo saltar por los barriles y cajas móviles hacia el calamar: si caes al agua, el TNT explotará, quitándote un corazón. Cuando estés lo bastante cerca (en el último barril), pulsa □ para tirarle el TNT. Hacen falta tres impactos para matar al calamar, así que vuelve a la orilla (ahora no importa si tocas el agua) a por más TNT. No obstante, al ir a darle el último toque al dichoso cefalópodo, debes evitar las cajas y los barriles humeantes o tu TNT hará pum.



MISIÓN 8: JEFE 2

Vuela los tres cañones
Mata a Keith para llegar al siguiente pueblo

KEITH EL DE LA CAÑONERA

Sigue el rastro de cristales, saltando los fosos de lava, pisoteando las cajas y golpeando a los esqueletos. Cuando llegues a la sala principal, debes saltar por las secciones izquierda, central y derecha a fin de disparar los cañones (a base de golpearlos). Ten cuidado con los tiros del pirata y los esqueletos. Si te matan, puedes volver a participar en esta misión dejándote caer por el portillo abierto al principio de Sailor Village.



ÁREA 2: EL PUEBLO DE LOS COSACOS



A la izquierda hay un Gobbo que necesita algunas partes extra para terminar su muñeco de nieve. Ve a la parte trasera de la cabaña de Pete para hallar el sombrero. Avanza más allá de la pendiente para encontrar la plataforma de la vía, donde descubrirás una nariz de zanahoria para el muñeco. Vuelve a la pendiente, baja por ella y salta más allá del hielo. Sube por la siguiente cuesta hacia el árbol (la tienda de Larry "Lámpara de Lava") y encontrarás un brazo detrás. Gírate y ve por el hueco para hallar otro árbol con un árbol al lado. Vuelve con el muñeco de nieve a recoger tu recompensa de 100 billetes.

Tras comprar el equipo necesario, ve detrás de la tiende de Pete, habla con el Gobbo y cruza la puerta para empezar la misión 1.

Tras completarla, ve a la estación del tren y habla con el Gobbo de la derecha. Cruza la puerta para iniciar la misión 2.

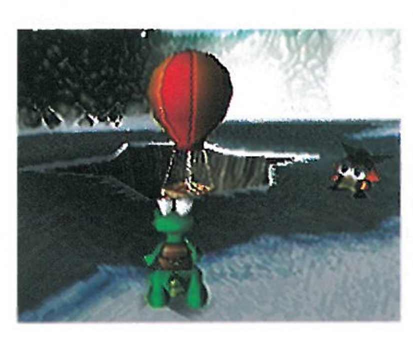
Con la certeza de tener un Gummi de naranja, sigue la vía hacia el túnel para comenzar la misión 3.

Tras detener ese tren, baja por la pendiente y salta más allá del hielo. Sube por la siguiente cuesta, tira a la izquierda por el hueco, pasa a los de las bolas de nieve y cruza la primera puerta a la derecha para acometer la misión 4.

Tras completarla, sigue hacia la próxima puerta de la derecha para emprender la misión 5.

Una vez que tengas los cinco Gobbos de oro, ve a la puerta secreta (la del Gobbo de oro) de cerca de la cabaña de Pete para participar en la misión 6, el nivel secreto.

Cuando regreses a la cabaña de Pete, hallarás un globo en un agujero: salta ahí





para meterte en la misión 7 (jefe 1). Cuando la completes, vendrá de forma automática la misión 8 (jefe 2). Si te matan ahí, sólo has de volver a cruzar la puerta de la tienda del árbol. En cuanto venzas a Larry, visita a Pete y te llevará al pueblo de los cavernícolas.

MISIÓN 1

¡Salva a los Gobbos atrapados en el hielo!

Equipo: 1x Gummi de fresa, 1x Gobbo mecánico

Pisotea la caja a por cristales y cruza luego el puente de la izquierda para patear dos más. El Gobbo dice que te ayudará a quitar la nieve de la puerta si rescatas a sus amigos atrapados. Vuelve por el puente y pasa por el otro. Salta al bloque de hielo y hacia a arriba a por la gema amarilla. Empuja luego el bloque hacia el interruptor rojo para alzar el puente levadizo. Pisotea la caja y pon un Gummi de fresa en el anillo rojo para brincar hacia el saliente a por un corazón, la gema roja y cajas de cristales. Patea la caja marrón y salta de vuelta abajo por medio de una de las plataformas inestables.

Cruza el puente levadizo alzado y salta al otro lado. Pisotea la caja de cristales y luego el círculo de hielo para caer por el agujero. Golpea el gong y patea las cajas. Salta los pinchos mediante las plataformas inestables. Salta a la siguiente caja, pega un pisotón y brinca de inmediato (para llegar más alto de lo normal) a fin de conseguir la gema rosa de encima. Sube a saltos por las plataformas inestables para rescatar al Gobbo del saliente. Baja flotando gracias al globo. Brinca sobre el Gummi elástico para volver arriba del todo.

Un Gobbo se pone en el interruptor para completar el puente. Crúzalo y empuja el bloque de hielo por él.



MISIÓN 2

El malvado Roger te espera con unas cuantas trampas de bienvenida
Completa las secciones de las bombas y rescata a todos los Gobbos

¡KABOOOM! ES ROGER LA HORMIGA ROJA

EQUIPO: 1X GOBBO MECÁNICO

Si tienes un Gummi de naranja, puedes usarlo en el anillo de la izquierda a fin de alcanzar el saliente alto para conseguir cajas de cristales extra. De nuevo en el suelo, patea la caja, salta a la izquierda para atizar al Dantini y salta por las plataformas para cruzar la entrada.

Roger la hormiga te desafía a llevar la caja bomba: llévala enseguida por el túnel. Salta mediante la caja, cruza la pasarela inestable y sigue el próximo túnel. Lanza la caja a la puerta antes de que el tiempo se agote. Cruza.



Otro límite de tiempo... Pisotea la caja de cristales de la izquierda, salta hacia la pasarela y zurra al Dantini. Tira a la izquierda y patea el primer interruptor del cronómetro para obtener tiempo extra. Sigue adelante y ve a la izquierda para agenciarte la gema verde y la caja de cristales. Vuelve a la pasarela principal y sigue adelante para pisotear el siguiente cronómetro. Gírate, ve a la izquierda por el cruce y salta enseguida al ascensor antes de que suba.

Sal de un salto y ve a la derecha, por la sección inestable. Sigue recto hacia el final para pisotear otro cronómetro. Gírate y ve a la izquierda por la sección inestable para saltar al ascensor, que sube. Gira a la izquierda y salta a la sección inestable para cocear el último cronómetro. Sigue a la derecha y atiza al Dantini. Tira a la izquierda y salta a la caja grande para rescatar al Gobbo. Sigue adelante y por las secciones inestables hacia el agujero: déjate caer por él para volver al inicio del nivel.

Salta a la derecha para sacudir al Dantini y hacia arriba para cruzar la entrada. Es momento de llevar otra caja bomba por los túneles y arrojarla contra la puerta. Crúzala y salta las cajas bomba antes de que exploten, hacia la plataforma. Luego salta por la derecha a la parte más cercana del saliente. Salta enseguida a la caja bomba para rescatar al Gobbo. Salta ahora mediante las siguientes cajas bomba al agujero de salida (si ya han explotado, puedes saltar por medio de las pequeñas plataformas del túnel de la izquierda).

De nuevo en la salida, avanza entre los Dantinis, pisoteando la caja antes de cruzar la entrada. Golpea el gong, salta encima de él y al saliente de encima de la entrada a por un corazón. Al otro lado del arco hallarás una caja de cristales y la gema azul.

Vuelve a tirarte y salta a la izquierda para cocear una caja. Salta mediante la caja inestable para golpear al Dantini. Salta por medio de otra caja para cruzar la entrada.

Recoge la caja bomba y corre por el túnel, saltando el foso. Salta la plataforma y esquiva el barril que viene rodando. Continúa por el siguiente túnel, saltando el foso, y lanza la caja bomba a la puerta. Crúzala.

Pisotea la caja (si quieres) y golpea/esquiva a los Dantinis. Calcula cuándo pasar corriendo el barril, saltando el rayo del Dantini. Esquiva dos barriles más y salta para atizar al Dantini. Salta al pilar de la derecha a por la gema roja. Luego salta al otro pilar a rescatar al Gobbo. Sigue avanzando más allá de dos barriles, pateando las cajas. Casca al Dantini del fondo y salta al agujero.

Salta a la derecha para patear la caja y luego hacia arriba mediante la caja para zurrar al Dantini. Salta por medio de la caja para cruzar la entrada. Recoge la caja bomba y corre por el túnel, saltando el foso. Calcula tus saltos por las plataformas para eludir las bolas de fuego. Salta otro foso, lanza la caja bomba contra la puerta y crúzala.

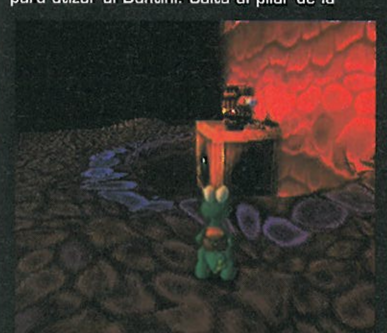
Salta a la primera plataforma y luego a la de las flechas: puedes dirigirla moviendo la cruceta. Guíala por el camino de cristales, evitando los chorros de vapor. Salta del otro lado y hacia la caja inestable para rescatar al Gobbo. Salta al agujero.

Patea la caja (si aún no lo has hecho) y ve por la puerta recién abierta del medio. Gira a la izquierda y usa un Gobbo mecánico en el plinto. Guíalo enseguida por la pasarela sinuosa para recoger los cristales y la gema rosa del final. De nuevo como Croc, sube saltando por las plataformas para conseguir la gema amarilla. Entra en el teletransporte de bonificación y salta por las plataformas y cajas, esquivando la bola de fuego, para llegar al Gobbo de oro.

De vuelta en el nivel principal, tira a la izquierda y salta para cruzar la puerta. Debes llegar antes que una mecha que va hacia el Gobbo capturado, pero no es difícil. Ve por el túnel, saltando el foso. Cuando llegues a las cajas bomba, puedes saltarlas o bien enfilar el túnel de la derecha. Salta las plataformas pequeñas de la lava y ve luego por la pasarela ondulante (puedes pasarla saltando para ahorrar tiempo) que lleva al Gobbo. Salta enseguida al agujero para volver adonde hallaste la gema amarilla.

Esta vez ve a la derecha y salta para cruzar la puerta. Debes competir contra otra mecha por el túnel. Cuando llegues a la siguiente sala, puedes volver a elegir la ruta: por encima de las cajas bomba o bien por el túnel de lava de la derecha, saltando fosos y plataformas pequeñas. Ambas conducen al Gobbo, así que libéralo y tírate por el agujero.

Tira hacia delante para apalear al Dantini y da un salto para cruzar la puerta. Avanza y una escena automática mostrará a Roger la hormiga roja volándose a sí mismo por los aires.







▲ **Apaláncate en este pedrolo gris y tira la caja bomba contra las rocas para descubrir un Gobbo y una caja de cristales.**

Empújalo hacia el árbol, patea la caja de la izquierda y pega un pisotón en el hielo que hay allí para caer por el agujero.

Patea la caja de cristales y golpea el gong. Sube a saltos por las cajas inestables (a cada lado) hacia el saliente para rescatar al Gobbo. Pisotea la caja, salta a la del medio a la izquierda y aguarda a que ceda, dejándote caer a la plataforma de debajo para conseguir la gema azul. Salta a la caja, patéala y vuelve por medio de las plataforma inestables. Salta a el Gummi para regresar a la superficie.

Dirígete al árbol y el Gobbo lo talará por ti. Empuja por él el bloque de hielo y crúzalo luego tú. Usa un Gobbo mecánico en el plinto y llévalo por el árbol y el puente a por cristales, la gema verde y un corazón. De nuevo como Croc, entra en el teletransporte de bonificación. Salta mediante las cuerdas y las cajas inestables para hacerte con el Gobbo de oro. Cruza el puente rotatorio, pisotea la caja y luego el hielo para caer por el agujero.

Golpea el gong y patea la caja. Calcula el momento idóneo para saltar a la primera caja cuando la cuerda oscile, de modo que puedas saltar enseguida a la cuerda y balancearte a la siguiente plataforma (estable). Agárrate de inmediato a la siguiente cuerda, golpea la caja y ve al saliente. Rescata al Gobbo y pisotea las cajas. Salta de vuelta mediante las nuevas plataformas inestables y salta al Gummi para volver a la superficie.

El Gobbo detendrá el puente giratorio para que puedas empujar por él el bloque de hielo. Empújalo luego por el puente suspendido. Síguelo, pateando la caja antes de cruzar la entrada.

Sube saltando por la pila de cajas para tomar el barril de TNT. Pisa la roca gris de debajo y lánzala al obstáculo donde saluda la mano. Recata al Gobbo y patea las cajas de cristales. El Gobbo se pondrá en el interruptor, así que salta al bloque de hielo para subir. Empuja el bloque de hielo por la entrada y síguelo.

El Gobbo de fuera saca el barril de TNT del bloque de hielo por ti. Toma el

OBJETOS ÚTILES

Aparte de los zooms oculares, esto es lo que se puede encontrar en la tienda de Swap Meet Pete.

ZOOMS OCULARES MÁGICOS
Consigues estos binoculares en la primera caja '?' de Sailor Village. Úsalos para



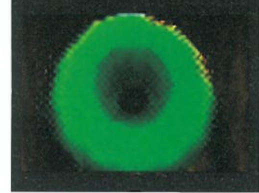
mirar por los niveles y hallar objetos y secretos.

GUMMI CRISTALMANÍACO
Precio: 40. Ponlo en uno de los anillos azules que encontrarás en los niveles y úsalo



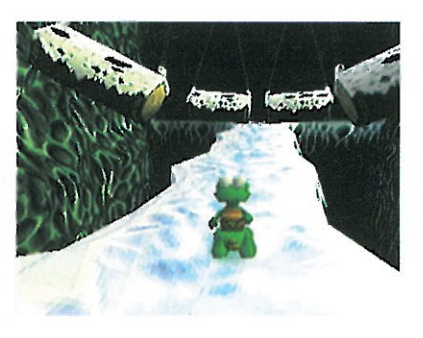
para rebotar hacia salientes más altos en busca de gemas de bonus u otras cosas.

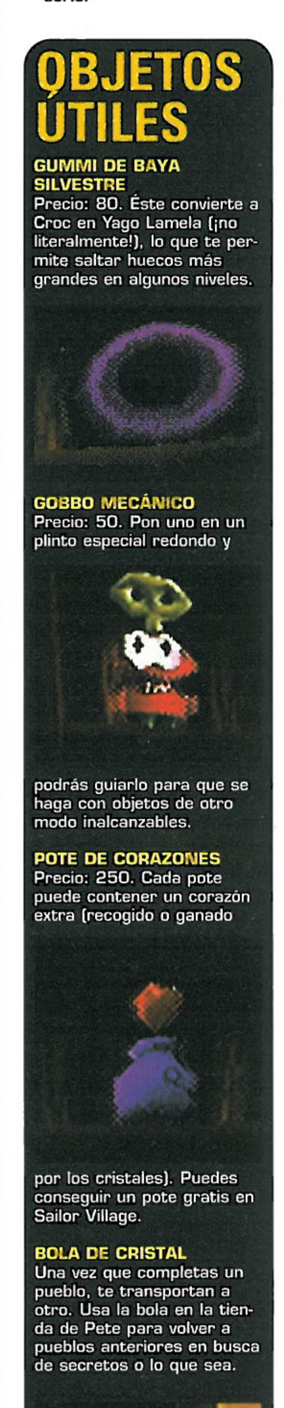
GUMMI DE CINCO SABORES
Precio: 60. A veces necesitas un pelín más de altura; en tal caso, pon el Gummi de cinco sabores en un anillo verde para pegar un buen brinco.



▶

► Evita tocar los troncos que se balancean. Párate en seco justo antes de cada serie.





OBJETOS ÚTILES

GUMMI DE BAYA SILVESTRE
Precio: 80. Éste convierte a Croc en Yago Lamela (¡no literalmente!), lo que te permite saltar huecos más grandes en algunos niveles.

GOBBO MECÁNICO
Precio: 50. Pon uno en un plinto especial redondo y podrás guiarlo para que se haga con objetos de otro modo inalcanzables.

POTE DE CORAZONES
Precio: 250. Cada pote puede contener un corazón extra (recogido o ganado por los cristales). Puedes conseguir un pote gratis en Sailor Village.

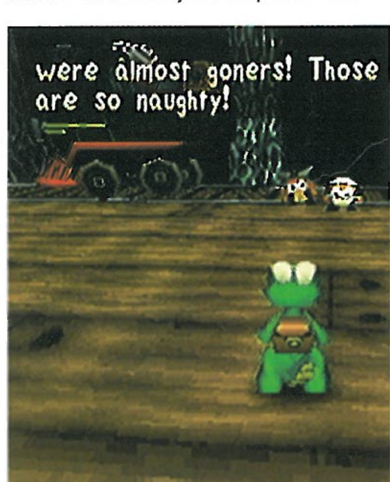
BOLA DE CRISTAL
Una vez que completas un pueblo, te transportan a otro. Usa la bola en la tienda de Pete para volver a pueblos anteriores en busca de secretos o lo que sea.

barril y cruza el puente para lanzarlo a la nieve que bloquea la entrada del principio. Cruza para regresar al pueblo de los cosacos.

MISIÓN 3
Persigue al tren Choo Choo
Equipo: 1x Gummi de naranja

No hace falta competir contra el tren, así que tómate tu tiempo. Sigue la vía por el túnel hacia la siguiente sala. Avanza por el hielo y coloca el Gummi de naranja en el anillo. Úsalo para rebotar hasta la gema roja del pilar. Déjate caer y golpea al Dantini rosa (salta su rayo). Sigue el túnel, atizando a dos Dantinis más. Ve a la izquierda por el hielo para darle para el pelo a un Dantini. Calcula cuándo pasar corriendo la trituradora para conseguir la gema verde. Vuelve al hielo y salta a los pilares y a la plataforma de hielo inestable para entrar en el túnel. Síguelo, salta por las plataformas para zurrar al Dantini y pisotea la caja. Cruza la entrada del fondo.

Verás el tren por la vía. Sigue el saliente hacia la derecha, saltando el hueco (ojo con las rocas que caen). Sigue adelante, saltando más huecos, y cruza la entrada del final. Salta mediante los pilares y dirígete al hielo resbaladizo (para dejar de deslizarte, pega un pisotón). Calcula cuando pasar los troncos oscilantes, ya que cualquier contacto dañará a Croc. Dale al gong y recoge los cristales de alrededor del pilar. Salta por medio de la plataforma hacia el lado del fondo. Pisotea la caja de las plataformas.





Salta de vuelta a la plataforma y luego a la derecha, subiendo por las nuevas plataformas de hielo, en dirección a los pilares, a fin de llegar a la gema rosa y la caja de cristales. Baja de nuevo por las plataformas de hielo y ve a la izquierda para cruzar la puerta.

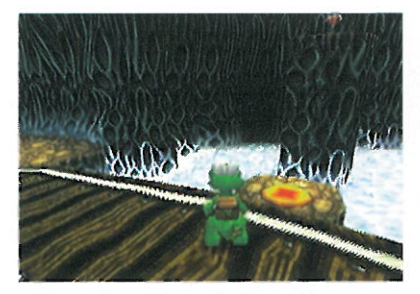
Sube a saltos por los pilares para golpear al Dantini, pega luego un pisotón y salta alto para alcanzar el siguiente pilar a por la caja de cristales. Déjate caer y sigue adelante por el hielo para atizar al siguiente Dantini. Sala a la pila de cajas, pega un pisotón y salta bien alto para llegar al corazón del pilar. Sigue por el hielo y salta a la plataforma, luego ve a la derecha a zurrar al Dantini y pisotea la caja. Salta de vuelta a la plataforma y luego a la derecha.

Ve por el hielo y pasa con tiento más troncos. Atiza al Dantini y sigue por el hielo. Patea la caja y aporrea al Dantini, luego salta el hueco hacia la siguiente capa de hielo y después de nuevo a tierra firme. Si cuentas con un Gobbo mecánico, ponlo en el plinto, guíalo todo recto por el cruce y haz que dé la vuelta y que pase de nuevo por el cruce, recogiendo los cristales y un corazón. De nuevo como Croc, salta el hueco y cruza la entrada. Ve a la derecha por el saliente, saltando los huecos cuando no caigan piedras. Cruza la entrada del fondo.

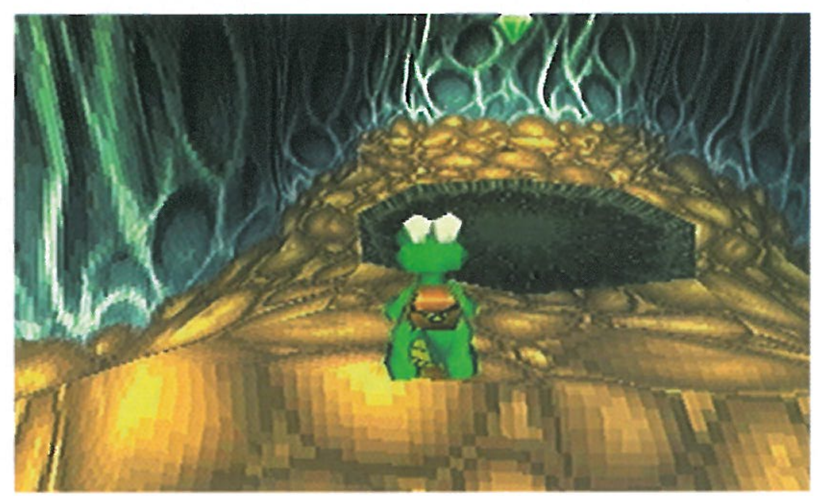
Golpea el gong y salta pilares arriba para patear las cajas. Sigue por el hielo, calculando cuándo pasar al fantasma flotante, para saltar a la derecha a por la gema azul. Salta de vuelta y por la plataforma de la derecha hacia la siguiente capa de hielo. Pasa con cuidado a otro fantasma y salta a la izquierda a por la caja de cristales antes de continuar por la pasarela de hielo. Dirígete más allá del siguiente fantasma, coceando la caja del medio. Sigue por la pasarela de hielo y salta mediante la plataforma a la siguiente capa de hielo. Sacude al Dantini del fondo, gírate y sube a saltos por los pilares para conseguir un corazón.

Vuélvete y encamínate de nuevo hacia el fondo. Sigue por el hielo para hallar una jaula que contiene la gema amarilla. Da un pisotón y un salto alto hacia el puente, y tira luego a izquierda o derecha para dar con la sala de la llave y la caja de cristales. Vuelve a la jaula y ábrela para echarle el guante a la gema amarilla.

Entra en la sala de teletransporte y sigue la pasarela serpentina de hielo, golpeando a los Dantinis, para hacerte con el Gobbo de oro. De nuevo en el nivel principal, déjate caer y cruza la entrada. Corre enseguida hacia el interruptor y golpéalo para evitar que el tren se vaya; ¡de lo contrario, deberás volver a pasar todo el nivel!







► Lanza rápidamente el interruptor y el tren que se larga se detendrá para que puedas rescatar a los Gobbos. ¡Misión cumplida!

CONTINUARÁ...

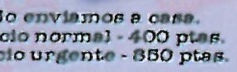
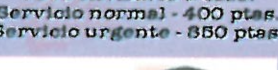
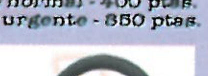




CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO, O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO ...

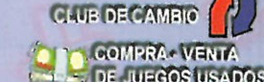
967 - 507 269

servicio urgente a domicilio

Te lo enviamos a casa.
Servicio normal - 400 ptas.
Servicio urgente - 850 ptas.

BUSCA ESTOS SIMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS



ENVIO A DOMICILIO
CLUB DE CAMBIO
COMPRA - VENTA DE JUEGOS USADOS

19.900 — playstation + dual shock



23.990 — playstation + dual shock + duo shock plus + memory card 1Mb.

8.990 — pistola assassin con pedales y retroceso

9.990 — volante mad catz 2 (analógico, vibración, volante funda de piel)

15.990 — volante speedster



22.990 — playstation + dual shock + 1 mando + memory card 1 Mb.

4.500 — dual shock



3.990 — dual shock blaze (ROJO, TRANSPARENTE, AMARILLO, VERDE, AZUL, NEGRO)



3.990 — joystick devastator

2.100 — control pad

2.100 — memory card (NEGRA, ROJA, BLANCA, TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, AZUL, VERDE, GRIS OSCURO, NARANJA)



4.990 — pack periféricos



2.500 — maletín juegos cd case



BUGS BUNNY — 7.490

CAPCOM GENERATION — 7.490



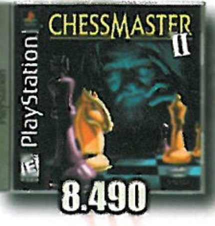
CARMAGEDDON — 7.490



CASTROL - HONDA — 8.490



CHESSMASTER II — 8.490



CROC 2 + memory card — 7.490

DINO CRISIS — 7.490



DRIVER — 8.490



ESTO ES FUTBOL — 7.990

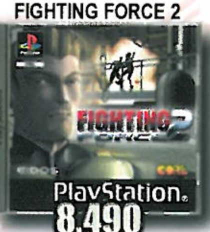


EXPEDIENTE X — 7.990



EXPENDABLE — 7.490

FIGHTING FORCE 2 — 8.490



FINAL FANTASY VIII — 8.990



GRAND THEF AUTO 2 — 8.490



MOTORHEAD — 2.990



O FEAR (Mountain Biking) — 8.490

POINT BLANK 2 — 6.990



QUAKE II — 8.490



RESIDENT EVIL 2 — 3.990



SHADOWMAN — 7.490



SILENT HILL — 8.490

SOUL REAVER — 8.490



SOUTH PARK — 7.490



SPEED FREAKS — 7.990



SYPHON FILTER — 7.990



TOMB RIDER IV — 8.490

TONY HAWK'S SKATEBOARD — 8.490



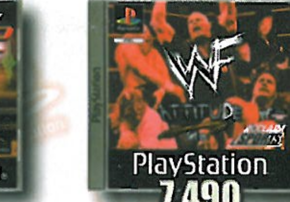
UEFA STRIKER — 7.490



V-RALLY 2 — 8.490



WWF ATTITUDE — 7.490

ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967 50 52 26

ALBACETE
PROXIMA APERTURA

ALBACETE
HELLIN
PROXIMA APERTURA

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf.: 96 522 70 50

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 96 666 05 53

ALICANTE
NUEVA APERTURA
Virgen de los Desamparados, 76
NOVELDA
03660 - Alicante
Tlf.: 96 560 78 38

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924 55 52 22

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 93 894 20 01

BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tl.: 93 814 38 99

CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972 41 09 34

LLEIDA
Unio, 16
25002 - LLeida
Tlf.: 973 26 40 77

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
Ciudad de los Angeles
28021 - Madrid
Tlf.: 917237428

MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 95 282 25 01

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968 40 71 46

SAN SEBASTIAN
Trueba, 13
SAN SEBASTIAN
20001 - Guipuzcoa
Tlf.: 943 32 29 49

TARRAGONA (Reus)
Mare Molas, 25 - Bajo
REUS
43202 - Tarragona
Tlf.: 977 33 83 42

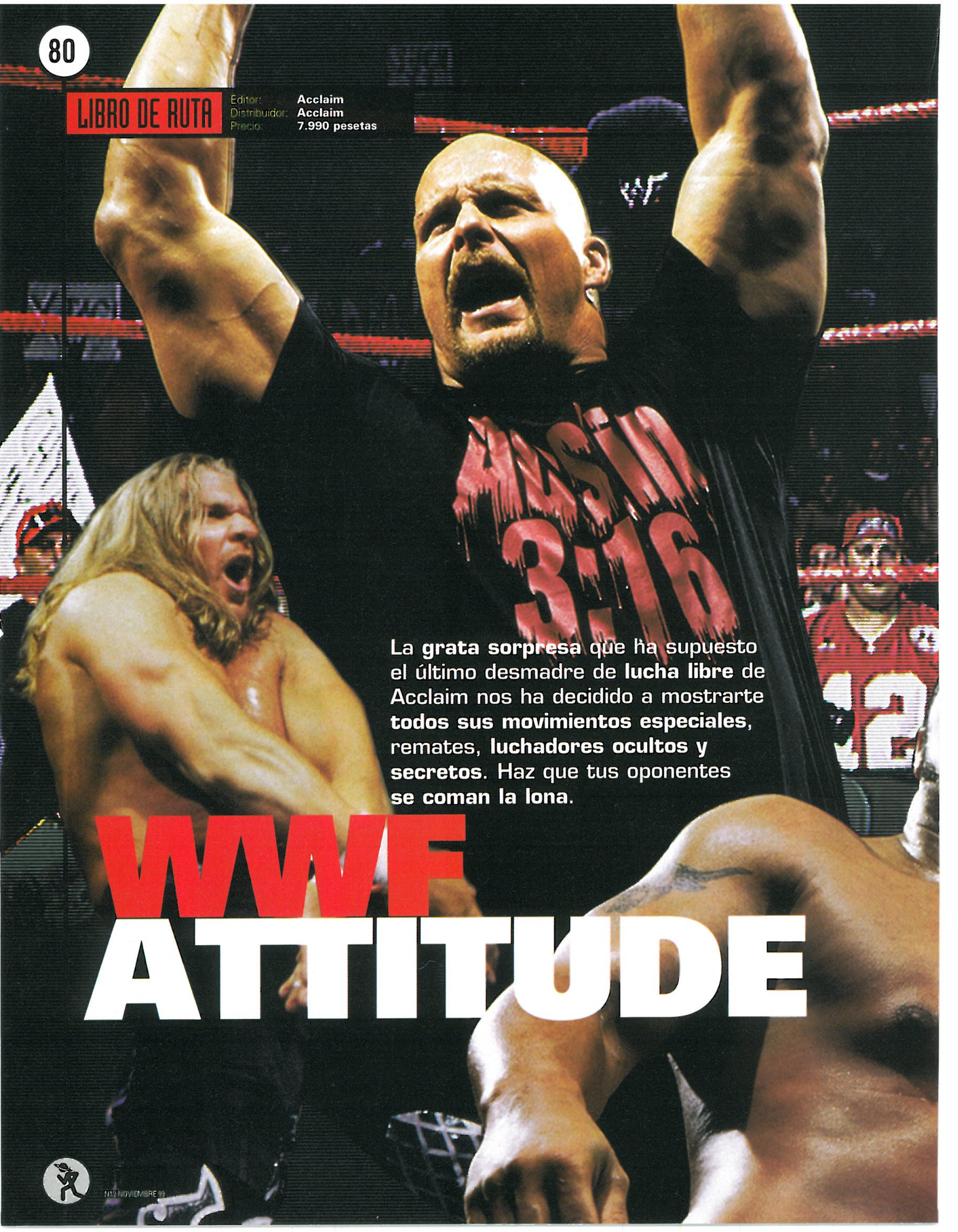
VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 96 333 43 90

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 94 447 87 75

SI TIENES UNA TIENDA, O PIENSAS ABRIRLA, INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO

967 505 226

Editor: Acclaim
Distribuidor: Acclaim
Precio: 7.990 pesetas



WWF ATTITUDE

La **grata sorpresa** que ha supuesto el último desmadre de **lucha libre** de Acclaim nos ha decidido a mostrarte **todos sus movimientos especiales**, remates, **luchadores ocultos y secretos**. Haz que tus oponentes **se coman la lona**.

MOVIMIENTOS ESTÁNDAR

Estos movimientos habituales los pueden realizar todos los luchadores.

• Observa que la mayoría de movimientos se pueden efectuar con dos maniobras. Hemos incluido ambas; por ejemplo, un costalazo normal se puede efectuar pulsando ←, ←, ▲ o bien →, →, ▲. No importa cuál de las dos maniobras uses, ya que las dos hacen el mismo daño.

AMBOS DE PIE	
●	NUDITO
←, ←, ▲ (o →, →, ▲)	COSTALAZO
←, ←, ■ (o →, →, ■)	GOLPE A LA CADERA
←, ←, ● (o →, →, ●)	SÚPLEX VERTICAL
FORCEJEO	
←, ←, X (o →, →, X)	LATIGAZO (A LAS CUERDAS O AL POSTE)
▲	RETORCER BRAZO
■	PRESA MARTILLO
●	PRESA DE MUÑECAS
↑, ↑, X (o ↓, ↓, X)	A FORCEJEO POR DETRÁS
FORCEJEO POR DETRÁS	
▲	SÚPLEX TRASERO DE BARRIGA
■	LLAVE
●	CARGA AL HOMBRO
←, ←, X (o →, →, X)	LATIGAZO ATÓMICO
RIVAL ATURDIDO	
←, ←, X (o →, →, X)	LANZAR A LAS CUERDAS
RIVAL CORRIENDO	
▲	CAÍDA Y PATADA
CORRIENDO	
▲	TENDEDERO EN CARRERA
TRAS LATIGAZO CONTRA LAS CUERDAS	
▲	CAÍDA DE ESPALDAS
CORRIENDO, RIVAL ENGANCHADO EN POSTE	
▲	AVALANCHA
CORRIENDO, RIVAL EN EL SUELO	
▲	CAÍDA Y PUÑETAZO
DESDE EL POSTE, RIVAL DE PIE	
▲	HACHAZO
DESDE EL POSTE, RIVAL EN EL SUELO	
▲	CAÍDA Y CODAZO
DE PIE AL LADO DEL RIVAL EN EL SUELO	
■	PISOTÓN
▲	CAÍDA Y CODAZO
DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO	
■	PISOTÓN
▲	RODILLAZO A PIERNA INTERIOR
DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL TIRADO	
●	AGARRAR POR LA CABEZA
■	PISOTÓN
▲	PRESA TRASERA
RIVAL ENGANCHADO EN POSTE	
■	PATADA AL RINCÓN
▲	CORTE AL PECHO
↑, ▲	SUBIR A POSTE Y APORREAR
●	SUPERPLEX
←, ←, X (o →, →, X)	LATIGAZO

PERSONAJES PRINCIPALES

'STONE COLD' STEVE AUSTIN

La serpiente cascabelera de Texas es el actual campeón de la WWF, y pobre de quien quiera arrebatarle el cinturón.

AMBOS DE PIE	
←/→, ↓, ●	CAÍDA SAMOANA
←/→, ↓, ▲	PLIS-PLÁS
↑, ↓, ▲ (o ↓, ↑, ▲)	DDT
←/→, ↓, ■	TIRAR DEL DEDO DEL PIE
←/→, ↑, ■	CONTRA EL BORDILLO
←, →, ● (o →, ←, ●)	ROMPECOSTALAZOS
FORCEJEO	
←, →, ▲ (o →, ←, ▲)	MAZA
←/→, ●	CAÍDA SAMOANA
←/→, ▲	CAÍDA ATÓMICA INVERTIDA
←/→, ■	ROMPEPESCUEZOS
FORCEJEO POR DETRÁS	
←/→, ●	DDT INVERTIDO
←/→, ▲	PRESA DORMILONA
←/→, ■	PINCHAZO RODANTE
RIVAL ATURDIDO	
▲	NOQUEADOR
■	PATADA MAFIOSA
TRAS LATIGAZO CONTRA LAS CUERDAS	
●	SUPERCOSTALAZO
DESDE EL POSTE, RIVAL EN EL SUELO	
▲ + ●	CODAZO
DE PIE AL LADO DEL RIVAL EN EL SUELO	
←/→, ↓, ●	PUÑETAZOS
DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO	
←/→, ↓, ■	TEXAS CLOVERLEAF
DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL TIRADO	
←/→, ↑, ▲	PRESA DE CARA

RÚBRICA:

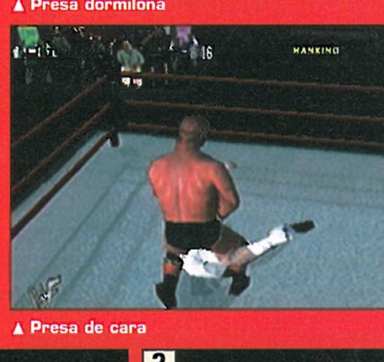
CORRIENDO	
●	PRESA VERTICAL

REMATE:

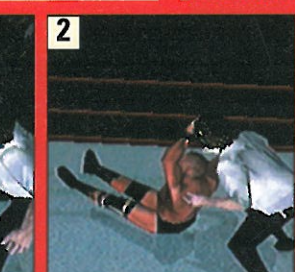
AMBOS DE PIE	
↑, ↓, ↑, ● (o ↓, ↑, ↓, ●)	ATURDIDOR DE STONE COLD

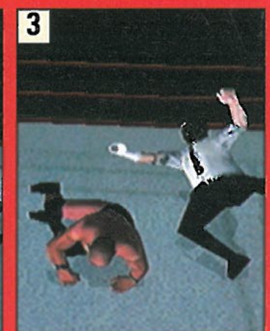
▲ Maza

▲ Presa dormilona



▲ Presa de cara







CONSEJO

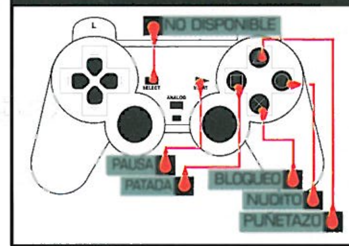
Usa un amplio abanico de movimientos contra tus oponentes para impresionar al público. Si sólo usas puñetazos o patadas, no se lo pasarán bien y te gritarán. Si realizas una variedad de movimientos interesantes y arriesgados, recibirás todas las aclamaciones y tu indicador de daños subirá.

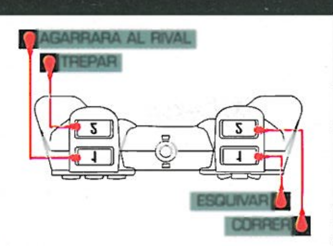
MOVIMIENTOS ESPECIALES

Además de los movimientos estándar, cada luchador puede realizar estos otros.

- Observa que la mayoría de movimientos se pueden ejecutar con dos maniobras distintas: por ejemplo, la caída samoana de Stone Cold se puede efectuar pulsando ←, ●; o bien →, ●.
- El movimiento de **rúbrica** de cada personaje sólo se puede hacer cuando la energía del oponente sea de color amarillo oscuro, naranja o rojo.
- El movimiento de **remate** de un luchador sólo se puede llevar a cabo cuando la energía del rival esté en rojo. Úsalos para poner la guinda y fardar un pasote.

TOMA EL CONTROL







SECRETO

PERSONAJE ALEATORIO

Pulsa R1 en la selección de personajes para seleccionar al azar un luchador de la lista.



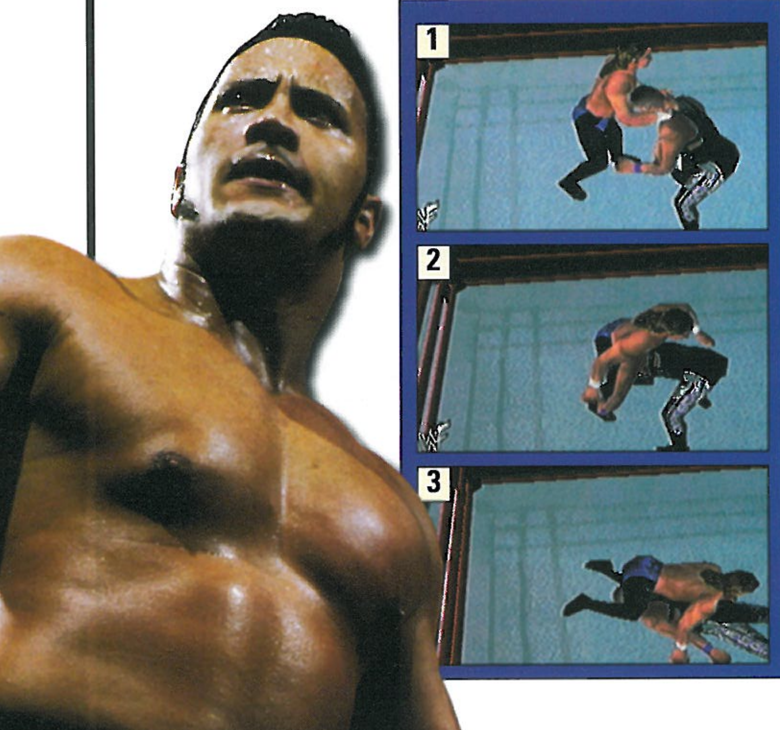
Si te tumban, mientras te levantas puedes ejecutar un movimiento contra tu rival pulsando las direcciones pertinentes y aguantando el botón derecho al ponerte en pie. Si el rival está lo bastante cerca y calculas bien el momento, pasarás a hacer el movimiento de forma automática cuando te incorpores.

HHH

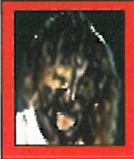


Abandonó a D-Generation X y ha adquirido una posición de prestigio como uno de los miembros principales del Sacerdocio Corporativo. Con Chyna a su lado es uno de los hombres mas duros de la WWF en la actualidad.

AMBOS DE PIE	
←/→, ↓, ▲	TOQUE A LA RODILLA EN CARRERA
←/→, ↓, ●	ROMPEESPINAZOS FRONTAL
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	CONTRA EL BORDILLO
←, →, ■ (o →, ←, ■)	SÚPLEX DE BARRIGAS
FORCEJEO	
←, →, ↓, ● (o →, ←, ↓, ●)	SENTADILLA EXPLOSIVA
←/→, ●	SÚPLEX DE LA AURORA BOREAL
←/→, ▲	CAÍDA ATÓMICA INVERTIDA
←/→, ■	ROMPEESPINAZOS
FORCEJEO POR DETRÁS	
←/→, ●	SÚPLEX ALEMÁN
←/→, ▲	PRESA DORMILONA
←/→, ■	GOLPE BAJO
RIVAL ATURDIDO	
▲	PUÑETAZO TORNADO
■	CAÍDA Y PATADA
CORRIENDO	
●	PLACAJE A PUÑETAZOS
TRAS LATIGAZO CONTRA LAS CUERDAS	
●	TORBELLINO
DESDE EL POSTE, RIVAL DE PIE	
■ + ✕	JUEGO DE HOMBRO
DESDE EL POSTE, RIVAL EN EL SUELO	
▲ + ●	CAÍDA Y RODILLAZO
DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO	
←/→, ↓, ■	PUÑETAZO A LA INGLE
DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL TIRADO	
←, →, ▲ (o →, ←, ▲)	PRESA INVERTIDA
↑, ↓, ▲ (O ↓, ↑, ▲)	AHOGA
RIVAL ENGANCHADO EN POSTE	
↑, ↑, ■ (o ↓, ↓, ■)	AHOGAR CON LA BOTA
RÚBRICA: AMBOS DE PIE	
←/→, ↓, ■	RODILLAZO A LA CARA
REMATE: AMBOS DE PIE	
↑, ↓, ↓, ● (o ↓, ↑, ↑, ●)	PEDIGRÍ

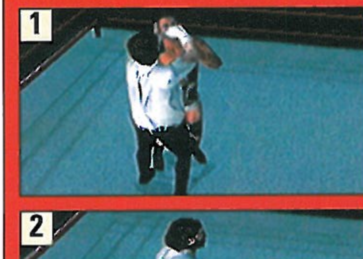


MANKIND



Uno de los muchos rostros de Mick Foley, siempre con el público en la mano. Estate al loro cuando se meta la mano en los pantis, porque a continuación vendrá ¡la pinza de mandíbula!

AMBOS DE PIE	
←/→, ↓, ●	DDT
↑, ↓, ▲ (o ↓, ↑, ▲)	SÚPLEX DE GANCHO X2
←/→, ↑, ■	TIRÓN DE PIERNA
←/→, ↓, ▲	ROMPEPESCUEZOS
←/→, ↓, ■	RODILLAZO A LA CARA
FORCEJEO	
←/→, ↑, ▲	MAZA
←/→, ●	BULLDOG
←/→, ▲	DDT
←/→, ■	ROMPEESPINAZOS
FORCEJEO POR DETRÁS	
←/→, ■	PINCHAZO RODANTE
←/→, ▲	BARRIDO RUSO
←/→, ●	DDT INVERTIDO
RIVAL ATURDIDO	
▲	AGARRAR CABEZA Y PUÑETAZO
■	PATADA MAFIOSA
CORRIENDO	
●	PLACAJE A PUÑETAZOS
DESDE EL POSTE, RIVAL DE PIE	
■ + ✕	PRESA CORPORAL
DESDE EL POSTE, RIVAL EN EL SUELO	
■ + ✕	SABLAZO
DE PIE AL LADO DEL RIVAL EN EL SUELO	
↑, ↓, ▲ (o ↓, ↑, ▲)	RODILLAZO AL HOMBRO
DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO	
←/→, ↓, ■	PRESA EN LA PIERNA
RIVAL ENGANCHADO EN POSTE	
↑, ↑, ▲ (o ↓, ↓, ▲)	ÁRBOL DE DOLOR
RÚBRICA: AMBOS DE PIE	
←, →, ↓, ▲ (o →, ←, ↓, ▲)	DDT CON AMBOS BRAZOS
REMATE: AMBOS DE PIE	
←, →, ↓, ● (o →, ←, ↓, ●)	PINZA DE MANDÍBULA
DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL TIRADO	
←, →, ↓, ▲ (o →, ←, ↓, ▲)	PINZA DE MANDÍBULA





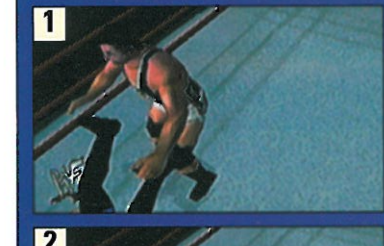


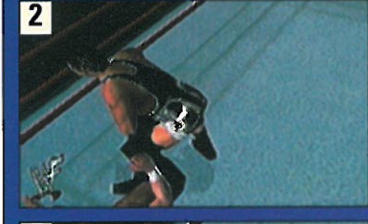
OWEN HART

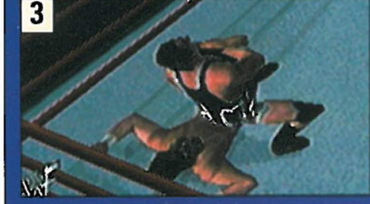


Antes de que apareciera este juego ocurrió la trágica muerte de Owen Hart, así que se lo han dedicado a él. Era uno de los luchadores de mejor tecnica y los fans de todo el mundo van a echarlo mucho de menos.

AMBOS DE PIE	
←/→, ↓, ●	ROMPEESPINAZOS FRONTAL
←/→, ↓, ▲	PLIS-PLAS
←, →, ■ (o →, ←, ■)	CAMIÓN DE BOMBEROS
←/→, ↓, ■	CRUCIFIJO
←/→, ↑, ■	SÚPLEX DE BARRIGAS
FORCEJEO	
↑, ↓, ▲ (o ↓, ↑, ▲)	MAZA INVERTIDA
←/→, ●	SÚPLEX DE LA AURORA BOREAL
←/→, ▲	SÚPLEX DE BARRIGAS LATERAL
←/→, ■	ROMPEESPINAZOS
FORCEJEO POR DETRÁS	
←/→, ■	TIRÓN DE LA GAMBA
←/→, ▲	AHOGO BESTIAL
←/→, ●	SÚPLEX RODANTE ALEMÁN
RIVAL ATURDIDO	
▲	SACUDIDA LATERAL
■	CAÍDA Y PATADA
CORRIENDO	
■	PATADA ROTATORIA DE TOBILLO
DESDE EL POSTE, RIVAL DE PIE	
✕ + ●	PATADA MISIL
DE PIE AL LADO DEL RIVAL EN EL SUELO	
←/→, ↓, ●	PUÑETAZOS
DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO	
←/→, ↓, ■	CABEZAZO A LA INGLE
DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL TIRADO	
↑, ↓, ↑, ▲ (o ↓, ↑, ↓, ▲)	ESTRANGULAMIENTO GAMMA
←/→, ↓, ▲	LA MAGISTRAL
RIVAL ENGANCHADO EN POSTE	
↑, ↑, ▲ (o ↓, ↓, ▲)	SÚPLEX DE BARRIGAS
RÚBRICA: AMBOS DE PIE	
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	ENZIGURI
REMATE: DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO	
←, ↑, ←, ■ (o →, ↑, →, ■)	TIRADOR







D LO BROWN

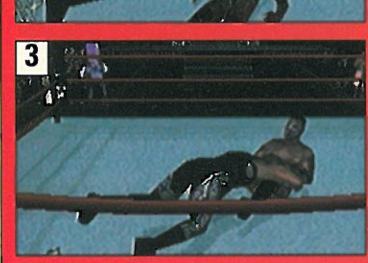


Este tipo ha hecho de todo: el Intercontinental, la lucha por equipos e incluso los títulos europeos han tenido a D-Lo como participante en alguna u otra ocasión. ¡No te alejes del suelo o te dará con su golpe aéreo!

AMBOS DE PIE	
↑, ↓, ↑, ▲ (o ↓, ↑, ↓, ▲)	BOMBA EN CARRERA
←, →, ■ (o →, ←, ■)	BOMBA CON CAÍDA
←/→, ↓, ●	SÚPLEX DEL PESCADOR
↑, ↓, ● (o ↓, ↑, ●)	A POR LA COLUMNA
↑, ↓, ▲ (o ↓, ↑, ▲)	TENDEDERO DE BRAZO CORTO
←/→, ↓, ▲	PLIS-PLÁS
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	BLINDADO
←/→, ↓, ■	ROMPE-RODILLAS
FORCEJEO	
←/→, ↑, ■	BOMBA
←/→, ▲	SÚPLEX DEL PESCADOR
←/→, ■	ROMPEESPINAZOS
FORCEJEO POR DETRÁS	
←/→, ●	BOMBEO DESCENDENTE
←/→, ▲	PRESA DORMILONA
←/→, ■	PINCHAZO RODANTE
RIVAL ATURDIDO	
▲	GRAN SACUDIDA
■	PATADA TRASERA DE TALÓN
CORRIENDO	
■	PATADA ROTATORIA DE TOBILLO
DE PIE AL LADO DEL RIVAL EN EL SUELO	
←, ←, →, ● (o →, →, ←, ●)	CAÍDA DE D-LO
DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO	
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	COGOLLO DE D-LO
RÚBRICA:	
AMBOS DE PIE	
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	GOLPE AÉREO
TRAS LATIGAZO CONTRA LAS CUERDAS	
●	GOLPE AÉREO
REMATE:	
DESDE EL POSTE, RIVAL EN EL SUELO	
✕ + ●	LO-DOWN


1


2


3

THE ROCK



Escucha, alfeñique: éste es el tío que puede ponerle la mano encima a quien quiera y cuando quiera. Es el People's Champion así que estáte al loro si te hueles lo que te prepara The Rock.

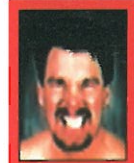
BOTH STANDING	
←, →, ↓, ▲ (o →, ←, ↓, ▲)	MANOTADA
←, →, ■ (o →, ←, ■)	CAMIÓN DE BOMBEROS
←/→, ↑, ●	DDT
←/→, ↓, ●	CAÍDA SAMOANA
←, →, ▲ (o →, ←, ▲)	ROMPEPESCUEZOS
↑, ↓, ▲ (o ↓, ↑, ▲)	TENDEDERO DE BRAZO CORTO
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	CONTRA EL BORDILLO
←/→, ↓, ▲	PLIS-PLÁS
FORCEJEO	
←/→, ●	CAÍDA SAMOANA
←/→, ▲	DDT
←/→, ■	PARTEPECHOS
FORCEJEO POR DETRÁS	
←/→, ●	SÚPLEX ALEMÁN
←/→, ▲	PRESA DORMILONA
←/→, ■	PINCHAZO RODANTE
RIVAL ATURDIDO	
▲	NOQUEADOR
■	CAÍDA Y PATADA
TRAS LATIGAZO CONTRA LAS CUERDAS	
●	SUPERCOSTALAZO
DE PIE AL LADO DEL RIVAL EN EL SUELO	
←/→, ↓, ■	PUÑETAZOS
DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO	
←, ←, ↓, ■ (o →,→, ↓,■)	PUÑETAZO A LA INGLE
RIVAL ENGANCHADO EN POSTE	
↓, ■	AHOGAR CON LA BOTA
RÚBRICA:	
DE PIE AL LADO DEL RIVAL EN EL SUELO	
↑, ↑, ▲ (o ↓, ↓, ▲)	CODAZO DEL PUEBLO
REMATE:	
AMBOS DE PIE	
←, →, ↓, ● (o →, ←, ↓, ●)	TRASERO DE ROCA
FORCEJEO	
←, →, ▲ (o →, ←, ▲)	TRASERO DE ROCA


1


2

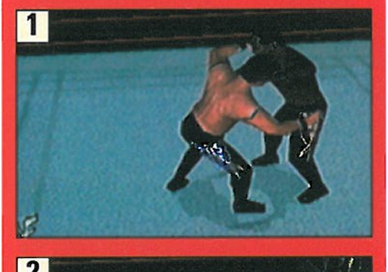

3

BRADSHAW



Es una de las mitades de los Acólitos, y la fuerza bruta que hay detrás de The Undertaker y su Sacerdocio de la Oscuridad. Hasta que fue corrompido por el poder oscuro, Bradshaw era un chico bueno la mar de equilibrado, ¡pero ya no!

AMBOS DE PIE	
←, →, →, ▲ (o →, ←, ←, ▲)	BOMBA CRUCIFIJO SENTADA
←/→, ↓, ■	GOLPE CON PRESA
←/→, ↓, ▲	ROMPEESPINAZOS FRONTAL
←, →, ▲ (o →,←,▲)	DDT CON UN SOLO BRAZO
←/→, ↑, ■	RODILLAZO A LA CARA
FORCEJEO	
↑, ↓, ↑, ● (o ↓, ↑, ↓, ●)	MAZA
←/→, ●	SÚPLEX DE BARRIGAS
←/→, ▲	DESCUAJARINGA-HOMBROS
←/→, ■	ROMPEESPINAZOS
FORCEJEO POR DETRÁS	
←/→, ●	SÚPLEX ALEMÁN
←/→, ▲	PRESA DORMILONA
←/→, ■	PINCHAZO RODANTE
RIVAL ATURDIDO	
▲	NOQUEADOR
■	BOTA EN LA CARA
TRAS LATIGAZO CONTRA LAS CUERDAS	
●	TORBELLINO
■	BOTA EN LA CARA
DESDE EL POSTE, RIVAL DE PIE	
■ + ✕	JUEGO DE HOMBRO
DESDE EL POSTE, RIVAL TIRADO	
■ + ✕	SABLAZO
DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL TIRADO	
←/→, ↑, ▲	PATADA A LA COLUMNA
RÚBRICA:	
FORCEJEO	
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	BOMBA
REMATE:	
AMBOS DE PIE	
←/→, ↓, ●	GOLPE DESMORONADOR


1


2


3



Cuando juegues en el modo 'Career', graba a menudo. Así, si pierdes un asalto, puedes volver a cargar la partida con tu posición anterior en lugar de descender en el ránking.

TOP **TIP**

Cuando juegues en el modo 'Career' guarda a menudo. Así, si pierdes un combate puedes recargar la partida justo donde estabas en lugar de perder posiciones en el ránking.

FAAROOQ

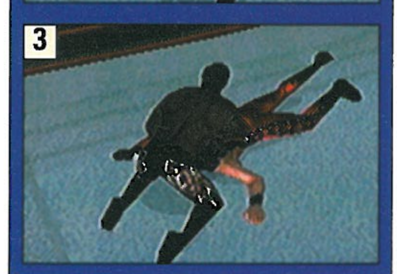


Líder de la Nación de la Dominación hasta que The Rock lo echó, Faarooq es ahora la orgullosa mitad de los Acólitos. Eran los campeones de la lucha por equipos hasta que hace poco los vencieron los Hardy Boys.

AMBOS DE PIE	
←/→, ↑, ■	SUPERCOSTALAZO EN CARRERA
↑, ↓, ↑, ▲ (o↓, ↑, ↓, ▲)	ABRAZO DE GORILA
←/→, ↓, ▲	TENDEDERO DE BRAZO CORTO
↑, ↓, ■ (o↓, ↑, ■)	PRESA EN LA CABEZA
FORCEJEO	
←, ↑, ←, ● (o→, ↑, →, ●)	MAZA
↑, ↓, ▲ (o↓, ↑, ▲)	A POR EL CEREBRO COLGADO
←/→, ↓, ■	CONTRA EL BORDILLO
←/→, ●	A POR EL CEREBRO
←/→, ▲	GOLPE DE COSTADO
←/→, ■	PARTEPECHOS
FORCEJEO POR DETRÁS	
↑, ↓, ■ (o↓, ↑, ■)	BOMBEO DESCENDENTE
←/→, ●	SÚPLEX ALEMÁN
RIVAL ATURDIDO	
▲	NOQUEADOR
■	BOTA EN LA CARA
TRAS LATIGAZO CONTRA LAS CUERDAS	
●	SUPERCOSTALAZO
■	BOTA EN LA CARA
DESDE EL POSTE, RIVAL DE PIE	
▲ + ●	JUEGO DE HOMBRO
DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO	
←, →, ■ (o→, ←, ■)	ESPOLETA PARTEPIERNAS
DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL TIRADO	
↑, ↓, ▲ (o↓, ↑, ▲)	QUITAPENAS
RÚBRICA: AMBOS DE PIE	
↑, ↓, ● (o↓, ↑, ●)	A POR LA COLUMNA
REMATE: AMBOS DE PIE	
←, →, ↓, ● (o→, ←, ↓, ●)	DOMINADOR

1


2

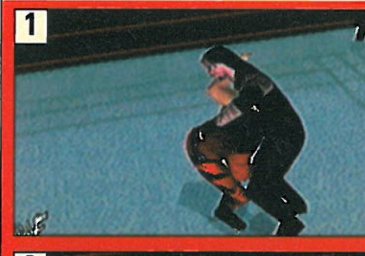

3


KANE



Curtido a fuego y azufre, el hermano desaparecido hace mucho tiempo de The Undertaker sabe lo que es el dolor. Con sus 2,10 de estatura es la Gran Máquina Roja, ¡y no hace prisioneros!

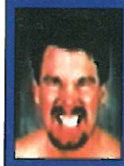
AMBOS DE PIE	
↑, ↓, ■ (o↓, ↑, ■)	TOQUE A LA RODILLA EN CARRERA
←/→, ↑, ■	AHOGA
←, →, ←, ▲ (o→, ←, →, ▲)	GOLPE A LA GARGANTA
↑, ↓, ● (o↓, ↑, ●)	A POR LA COLUMNA
←, →, ▲ (o →, ←, ▲)	DDT FRONTAL
←/→, ↓, ▲	DDT
FORCEJEO	
←/→, ●	SÚPLEX DE BARRIGAS
←/→, ▲	GOLPE DE COSTADO
←/→, ■	PARTEPECHOS
FORCEJEO POR DETRÁS	
↑, ↓, ↑, ▲ (o ↓, ↑, ↓, ▲)	SÚPLEX VERTICAL INVERTIDO
←/→, ■	PINCHAZO RODANTE
←/→, ▲	PRESA DORMILONA
←/→, ●	SÚPLEX ALEMÁN
RIVAL ATURDIDO	
▲	CUCHILLADA A LA GARGANTA
■	BOTA EN LA CARA
RUNNING	
●	FLYING BACK ELBOW
AFTER WHIP ONTO ROPES	
●	TILT A WHIRL SLAM
■	BOOT TO FACE
DESDE EL POSTE, RIVAL DE PIE	
▲ + ●	JUEGO DE HOMBRO
DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL TIRADO	
↑, ↓, ▲ (o↓, ↑, ▲)	AHOGA
←, →, ▲ (o →, ←, ▲)	ESTRUJAR CABEZA
RÚBRICA: FORCEJEO	
←, →, ▲ (o →, ←, ▲)	AHOGA
REMATE: AMBOS DE PIE	
↑, ↑, ↓, ● (o ↓, ↓, ↑, ●)	LÁPIDA DE KANE

1


2


3

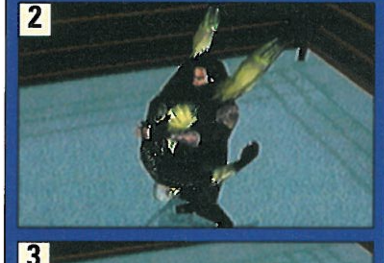

THE UNDERTAKER



Como líder del Sacerdocio de la Oscuridad, The Undertaker se considera el Señor del Mal. Aunque uno más bien pensaria que es un sandwich salido de una cesta de picnic, no se lo diriamos a la cara: ¡podrías salir dolorido!

AMBOS DE PIE	
↑. ↓. ↑. ▲ (o ↓. ↑. ↓. ▲)	AHOGA CON UNA MANO
←, →, ■ (o →, ←, ■)	GOLPE A LA GARGANTA
←/→, ↑, ●	ROMPEESPINAZOS FRONTAL
←/→, ↑, ▲	TENDEDERO DE BRAZO CORTO
←/→, ↑, ■	RODILLAZO A LA CARA
FORCEJEO	
←/→, ●	ROMPEESPINAZOS LATERAL
←/→, ▲	GOLPE DE COSTADO
←/→, ■	PARTEPECHOS
FORCEJEO POR DETRÁS	
↑, ↓, ● (o↓, ↑, ●)	A POR EL CEREBRO INVERTIDO
←/→, ●	BULLDOG
←/→, ▲	PRESA DORMILONA
←/→, ■	BARRIDO RUSO
RIVAL ATURDIDO	
▲	CUCHILLADA A LA GARGANTA
■	BOTA EN LA CARA
TRAS LATIGAZO CONTRA LAS CUERDAS	
■	BOTA EN LA CARA
DE PIE AL LADO DEL RIVAL EN EL SUELO	
↑, ↓, ● (o↓, ↑, ●)	CAÍDA Y CODAZO AL BRAZO
DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO	
↑, ←, ↑, ■ (o↓, ←, ↓, ■)	PRESA EN LA PIERNA
DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL TIRADO	
←, →, ←, ▲ (o→, ←, →, ▲)	AHOGA
RIVAL ENGANCHADO EN POSTE	
←, →, ■ (o→, ←, ■)	RETORCER BRAZO EN LA CUERDA
←, ←, ■ (o→, →, ■)	COMBO DE SUPERPUÑETAZO
RÚBRICA: FORCEJEO	
↑, ↓, ▲ (o ↓, ↑, ▲)	AHOGA
REMATE: AMBOS DE PIE	
↑. ↓. ↑. ● (o ↓. ↑. ↓. ●)	LÁPIDA DEL ENTERRADOR

1


2


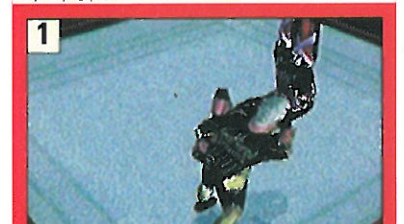
3


GOLDUST

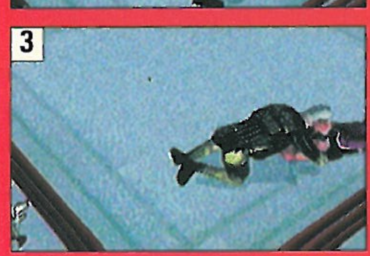


Con su ondulante peluca rubia y su pose afectada, la palabra "rarote" se queda corta para describir a Goldust. Está como una regadera y te atacará con sus Sueños Rotos mientras se te queda mirando.

AMBOS DE PIE	
←/→, ↑, ▲	APLASTABARBILLAS
↑, ↓, □ (o ↓, ↑, □)	PISOTÓN CON TIJERETA
←/→, ↓, ■	ROMPECOSTALAZOS
↑, ↓, ○ (o ↓, ↑, ○)	ROMPEESPINAZOS FRONTAL
↑, ↓, ▲ (o ↓, ↑, ▲)	TENDEDERO DE BRAZO CORTO
←, →, □ (o →, ←, □)	CONTRA EL BORDILLO
FORCEJEO	
←/→, ●	BULLDOG
←/→, △	CAÍDA ATÓMICA INVERTIDA
←/→, ■	ROMPEPESCUEZOS
FORCEJEO POR DETRÁS	
←/→, ●	BULLDOG
←/→, △	PRESA DORMILONA
←/→, ■	PINCHAZO RODANTE
RIVAL ATURDIDO	
▲	GOLPE A LA INGLE
□	PATADA MAFIOSA
TRAS LATIGAZO CONTRA LAS CUERDAS	
●	A POR LA COLUMNA
DESDE EL POSTE, RIVAL DE PIE	
✕ + ●	TRASERO VOLADOR
DESDE EL POSTE, RIVAL EN EL SUELO	
■ + ✕	CAÍDA Y TOPETAZO DE NALGAS
DE PIE AL LADO DEL RIVAL EN EL SUELO	
←/→, ↓, ●	SABLAZO GIRATORIO
DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO	
←, →, ■ (o →, ←, ■)	CABEZAZO A LA INGLE
DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL TIRADO	
←/→, ↓, ▲	MUÑÓN
CORRIENDO, RIVAL ENGANCHADO EN POSTE	
■	EMBESTIDA DE TRASERO
RÚBRICA: RIVAL ENGANCHADO EN POSTE	
←, →, ▲ (o →, ←, ▲)	SUEÑOS ROTOS
REMATE: FORCEJEO POR DETRÁS	
←/→, ↑, ●	BAJADA DE TELÓN







X-PAC



X-Pac, el alma que se esconde tras el fenómeno que es D-Generation X, lo da todo en cada pelea que libra. ¡Ojo con acercarte a las esquinas del ring o no tardarás en sentirás en tus carnes el Potro Salvaje!

AMBOS DE PIE	
←/→, ↓, ▲	TOQUE A LA RODILLA EN CARRERA
←/→, ↑, □	ENZIGURI
←/→, ↑, ▲	HURACÁN
←/→, ↓, □	TIRÓN DE PIERNA
FORCEJEO	
←/→, ●	BULLDOG
←/→, △	COMBO DE TRES RODILLAZOS
←/→, ■	ESTIRÓN DE PIERNA
FORCEJEO POR DETRÁS	
←/→, ●	SÚPLEX ALEMÁN
←/→, △	PRESA DORMILONA
←/→, ■	PRESA DE LA VICTORIA
RIVAL ATURDIDO	
▲	AGARRAR CABEZA Y PUÑETAZO
□	CAÍDA Y PATADA
CORRIENDO	
■	BLOQUEO CORPORAL
TRAS LATIGAZO CONTRA LAS CUERDAS	
■	PATADA ROTATORIA DE TOBILLO
DESDE EL POSTE, RIVAL DE PIE	
✕ + ●	HURACÁN
DESDE EL POSTE, RIVAL EN EL SUELO	
▲ + ■	PRESA DE LA ESTRELLA FUGAZ
DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO	
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	PUÑETAZO A LA INGLE
DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL TIRADO	
↑, ↓, ▲ (o ↓, ↑, ▲)	PRESA FRONTAL DE CARA
RIVAL ENGANCHADO EN POSTE	
←, →, ▲ (o →, ←, ▲)	COMBO DE PATADA ROTATORIA
RÚBRICA: RIVAL ENGANCHADO EN POSTE	
↑, ↓, ▲ (o ↓, ↑, ▲)	POTRO SALVAJE
REMATE: AMBOS DE PIE	
↑, ↓, ● (o ↓, ↑, ●)	FACTOR X







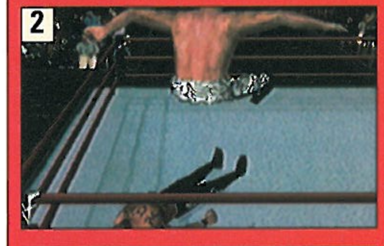
TOO SEXY

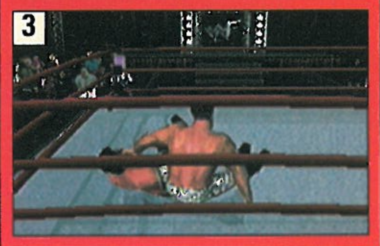


Junto a su compañero Scott Taylor (alias Too Hot), Brian compone el equipo autodenominado " Too Much" (Demasiado). Haciendo honor a su nombre, suelen ir demasiado lejos con su repertorio de ataques aéreos y risotadas histéricas.

AMBOS DE PIE	
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	BOMBA CRUCIFIJO
↑, ↓, △ (o ↓, ↑, △)	PISOTÓN CON TIJERETA
←/→, ↑, ▲	HURACÁN
←, →, □ (o →, ←, □)	PRESA EN LA CABEZA
FORCEJEO	
←, ↓, ←, ● (O →, ↓, →, ●)	MAZA
←, →, □ (o →, ←, □)	BOMBA
←/→, ●	BULLDOG
←/→, △	DDT
←/→, ■	ROMPEPESCUEZOS
FORCEJEO POR DETRÁS	
↑, ↓, ▲ (o ↓, ↑, ▲)	SÚPLEX DEL DRAGÓN
←/→, ○	SÚPLEX ALEMÁN CON PUENTE
←/→, ■	VOLTERETA DE LA VICTORIA
RIVAL ATURDIDO	
▲	GANCHO EUROPEO
□	CAÍDA Y PATADA
DESDE EL POSTE, RIVAL EN EL SUELO	
■ + ✕	BOMBA SENTON
DE PIE AL LADO DEL RIVAL TIRADO	
←/→, ↓, ●	CAÍDA DE PIERNA
DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO	
←/→, ↓, ■	CABEZAZO A LA INGLE
DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL TIRADO	
←, →, ↑, ▲ (o →, ←, ↑, ▲)	APRETÓN DEL CAMELLO
←/→, ↓, △	LA MAGISTRAL
RÚBRICA: FORCEJEO POR DETRÁS	
←/→, ▲	FRONT RUSSIAN LEGSWEEP
REMATE: DESDE EL POSTE, RIVAL EN EL SUELO	
✕ + ●	TAPÓN DE TENNESSEE





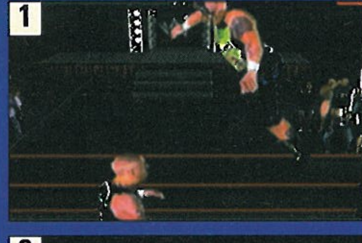


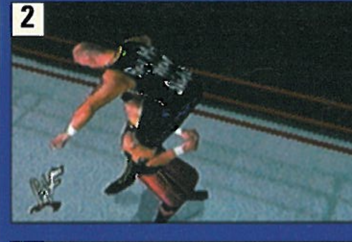
THRASHER



Si bien los Headbangers hace tiempo que no se reúnen, Thrasher está por aquí dispuesto a hacer ruido en WWF Attitude. ¡Haz que se encuentren de nuevo y golpea duro con la Zambullida Escénica!

AMBOS DE PIE	
←/→, ↓, ▲	APLASTABARBILLAS
←/→, ↑, ▲	HURACÁN
↑, ↓, ● (o ↓, ↑, ●)	CAÍDA SAMOANA
←/→, ↑, ●	TIJERETA DE CABEZA VOLADORA
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	PAQUETITO
FORCEJEO	
←/→, ●	SÚPLEX FLOTANTE
←/→, ▲	GOLPE DE COSTADO
←/→, ■	ROMPEPESCUEZOS
FORCEJEO POR DETRÁS	
←/→, ●	BULLDOG
←/→, ▲	PRESA DEL PULPO
←/→, ■	TIRÓN DE LA GAMBA
RIVAL ATURDIDO	
▲	GANCHO EUROPEO
■	CAÍDA Y PATADA
CORRIENDO	
●	TIJERETA DE CABEZA VOLADORA
TRAS LATIGAZO CONTRA LAS CUERDAS	
●	SUPERCOSTALAZO
DESDE EL POSTE, RIVAL EN EL SUELO	
■ + X	BOMBA SENTON
DE PIE AL LADO DEL RIVAL TIRADO	
←, →, ■ (o →, ←, ■)	SABLAZO SENTON
DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO	
←, →, ■ (o →, ←, ■)	CANGREJO
DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL TIRADO	
↑, ↓, ↑, ▲ (o ↓, ↑, ↓, ▲)	TIRÓN DE PIE DEL CANGREJO
RIVAL ENGANCHADO EN POSTE	
↑, ↑, ▲ (o ↓, ↑, ▲)	TIJERETA DE CABEZA VOLADORA
RÚBRICA:	
CORRIENDO, RIVAL ENGANCHADO EN POSTE	
■	GOLPE DE NALGAS EN CARRERA
REMATE:	
DESDE EL POSTE, RIVAL DE PIE	
▲ + ■	ZAMBULLIDA ESCÉNICA


1


2

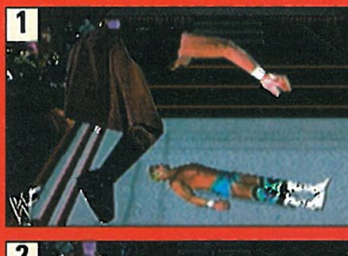

3

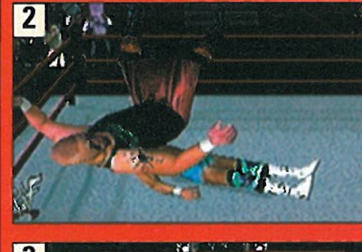
MOSH

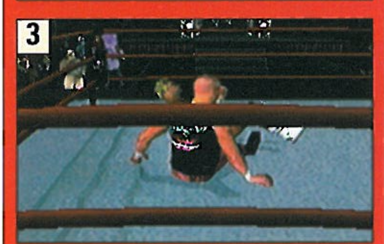


El maestro del Pozo de Mosh se ha lanzado a luchar por su cuenta no hace mucho, pero Thrasher lo salvó recientemente de una paliza. ¿Podría ser el indicio de una reunión de los Headbangers?

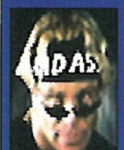
AMBOS DE PIE	
←, ↑, →, ▲ (o →, ↑, ←, ▲)	BOMBA CON CAÍDA
↑, ↓, ▲ (o ↓, ↑, ▲)	APLASTABARBILLAS
←, →, ● (o →, ←, ●)	SÚPLEX RETUERCETRIPAS SENTADO
←, →, ▲ (o →, ←, ▲)	DDT CON UN SOLO BRAZO
←/→, ↑, ■	PRESA EN LA CABEZA
FORCEJEO	
←/→, ●	BOMBA
←/→, ▲	CAÍDA ATÓMICA INVERTIDA
←/→, ■	DDT
FORCEJEO POR DETRÁS	
←/→, ↑, ●	A POR EL CEREBRO INVERTIDO
←/→, ●	SÚPLEX VERTICAL INVERTIDO
←/→, ▲	ROMPEPESCUEZOS
←/→, ■	PINCHAZO RODANTE
RIVAL ATURDIDO	
▲	GANCHO EUROPEO
■	CAÍDA Y PATADA
TRAS LATIGAZO CONTRA LAS CUERDAS	
●	PANQUEQUE
DESDE EL POSTE, RIVAL DE PIE	
■ + X	HURACÁN
DE PIE AL LADO DEL RIVAL EN EL SUELO	
←, →, ● (o →, ←, ●)	PRESA DE BRAZO GIRATORIA
DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO	
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	TABLA DE SURF
DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL TIRADO	
↑, ↓, ↑, ▲ (o ↓, ↑, ↓, ▲)	TIRÓN DE PIE DEL CANGREJO
RIVAL ENGANCHADO EN POSTE	
↑, ↑, ▲ (o ↓, ↓, ▲)	PALO
RÚBRICA:	
CORRIENDO, RIVAL ENGANCHADO EN POSTE	
■	GOLPE DE NALGAS EN CARRERA
REMATE:	
DESDE EL POSTE, RIVAL EN EL SUELO	
▲ + ■	EL POZO DE MOSH


1


2

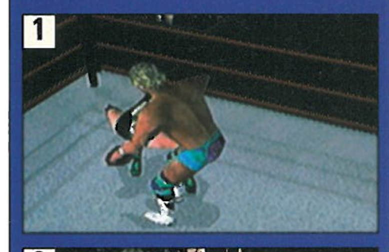

3

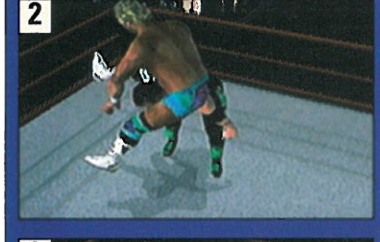
BILLY GUNN



El vencedor del torneo 'King of the Ring' de este año se ha vuelto algo malo hace poco. Traicionando a sus amigos de D-Generation X, va a por el máximo galardón del campeonato de los pesos pesados.

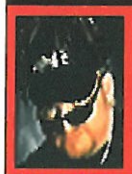
AMBOS DE PIE	
←/→, ↑, ▲	TOQUE A LA RODILLA EN CARRERA
←, →, ←, ▲ (o →, ←, →, ▲)	ABRAZO DE GORILA
←/→, ↓, ■	CONTRA EL BORDILLO
↑, ↓, ● (o ↓, ↑, ●)	ROMPEESPINAZOS FRONTAL
←/→, ↑, ■	TIRAR DEL DEDO DEL PIE
FORCEJEO	
↑, ↓, ● (o ↓, ↑, ●)	COSTALAZO EN SUSPENSO
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	SÚPLEX VERTICAL EN SUSPENSO
←/→, ●	BULLDOG
←/→, ▲	CAÍDA ATÓMICA INVERTIDA
←/→, ■	ROMPEPESCUEZOS
FORCEJEO POR DETRÁS	
←/→, ●	DDT INVERTIDO
←/→, ▲	PRESA DORMILONA
←/→, ■	PINCHAZO RODANTE
RIVAL ATURDIDO	
▲	GRAN SACUDIDA
■	CAÍDA Y PATADA
TRAS LATIGAZO CONTRA LAS CUERDAS	
●	SUPERCOSTALAZO
DE PIE AL LADO DEL RIVAL EN EL SUELO	
↑, ↓, ● (o ↓, ↑, ●)	CAÍDA Y RODILLAZO
DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO	
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	RETORCER LOS PIES
DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL TIRADO	
↑, ↓, ▲ (o ↓, ↑, ▲)	LATIGAZO AL CUELLO
RIVAL ENGANCHADO EN POSTE	
↑, ↑, ▲ (o ↓, ↓, ▲)	PRESA SUPERIOR
RUBRICA:	
RIVAL ENGANCHADO EN POSTE	
↑, ↑, ■ (o ↓, ↓, ■)	BESO AL TRASERO
REMATE:	
AMBOS DE PIE	
←, →, ↓, ▲ (o →, ←, ↓, ▲)	JETA DE LA FAMA


1


2


3

ROAD DOGG



El ex marine que luchó en la guerra del Golfo es uno de los miembros supervivientes de D-Generation X. Es el "perrito de carretera" y es desde luego un artista consumado haciendo perrerías.

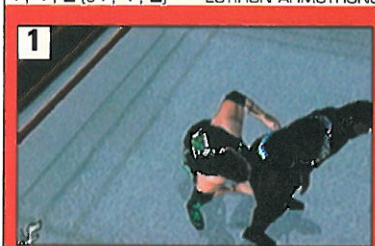
AMBOS DE PIE	
↑, ↓, ▲ (o ↓, ↑, ▲)	TOQUE DE COLUMNA
←, →, ● (O →, ←, ●)	DDT
←, →, ■ (o →, ←, ■)	TIRAR DEL DEDO DEL PIE
←/→, ↓, ■	CONTRA EL BORDILLO
←, →, ▲ (o →, ←, ▲)	ROMPEPESCUEZOS
FORCEJEO	
↑, ↓, ● (o ↓, ↑, ●)	MAZA
←/→, ●	ROMPEESPINAZOS LATERAL
←/→, ▲	SÚPLEX VERTICAL
←/→, ■	ROMPEPESCUEZOS
FORCEJEO POR DETRÁS	
←/→, ▲	BARRIDO RUSO
←/→, ■	PINCHAZO RODANTE
RIVAL ATURDIDO	
▲	COMBO DE TRES PUÑETAZOS
■	CAÍDA Y PATADA
CORRIENDO	
●	TIJERETA DE CABEZA VOLADORA
■	CAÍDA Y PATADA
DESDE EL POSTE, RIVAL DE PIE	
■ + ×	CAÍDA Y PATADA
DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO	
←, →, ←, ■ (o →, ←, →, ■)	ESPECIAL TEXAS
DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL TIRADO	
↑, ↓, ▲ (o ↓, ↑, ▲)	LATIGAZO AL CUELLO
RIVAL ENGANCHADO EN POSTE	
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	BULLDOG OSCILANTE

RUBRICA:
DE PIE AL LADO DEL RIVAL EN EL SUELO

←, →, ● (o →, ←, ●)	RODILLAZO DESMONTAPIERNAS

REMATE:
FORCEJEO POR DETRÁS

←, →, ■ (o →, ←, ■)	ESTIRÓN ARMSTRONG







MARK HENRY



Conocido como "el hombre mas fuerte del mundo", Mark prefiere el apodo de "Chocolate sexual"; él cree que es porque es dulce y todas las chicas lo adoran, pero nos parece que es porque se pone Toblerone en la entrepierna para marcar paquete.

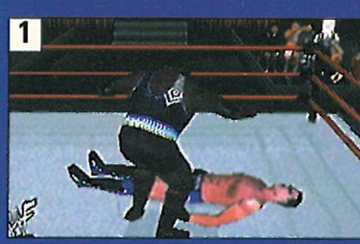
AMBOS DE PIE	
←, →, ↓, ▲ (o →, ←, ↓, ▲)	BOMBA CON CAÍDA
←, →, ■ (o →, ←, ■)	ABRAZO DEL OSO
←/→, ↑, ■	AHOGA
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	GOLPE CON PRESA
←/→, ↓, ▲	TENDEDERO DE BRAZO CORTO
←/→, ↑, ▲	A POR LA COLUMNA
FORCEJEO	
←/→, ↑, ▲	SÚPLEX VERTICAL EN SUSPENSO
←/→, ●	SÚPLEX DE BARRIGAS LATERAL
←/→, ▲	DESCUAJARINGA-HOMBROS
←/→, ■	ROMPEESPINAZOS
FORCEJEO POR DETRÁS	
←/→, ●	LLAVE CON GOLPE
←/→, ▲	CAÍDA ATÓMICA
←/→, ■	PINCHAZO RODANTE
RIVAL ATURDIDO	
▲	GRAN SACUDIDA
■	BOTA EN LA CARA
TRAS LATIGAZO CONTRA LAS CUERDAS	
●	GOLPE CON PRESA
DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO	
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	CANGREJO
DE PIE JUNTO LA CABEZA RIVAL EN EL SUELO	
↑, ↓, ▲ (o ↓, ↑, ▲)	ESTRUJAR CABEZA
RIVAL ENGANCHADO EN POSTE	
↑, ↑, ● (o ↓, ↓, ●)	SÚPLEX DE BARRIGAS
CORRIENDO, RIVAL ENGANCHADO EN POSTE	
■	SABLAZO

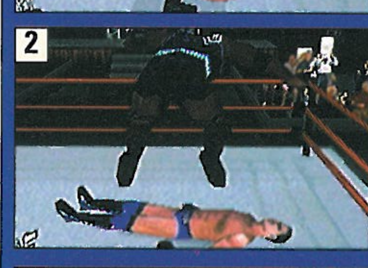
RUBRICA:
AMBOS DE PIE

↑, ↓, ↑, ▲ (o ↓, ↑, ↓, ▲)	ABRAZO DE GORILA

REMATE:
DE PIE AL LADO DEL RIVAL EN EL SUELO

←, →, ↑, ● (o →, ←, ↑, ●)	MUERTE DESDE EL CIELO







KEN SHAMROCK



Hace algún tiempo, Ken Shamrock ganó el campeonato de la lucha definitiva y se granjeó el título de "el hombre más peligroso del mundo". ¡Con una cara como esa, no hay nada que discutir!

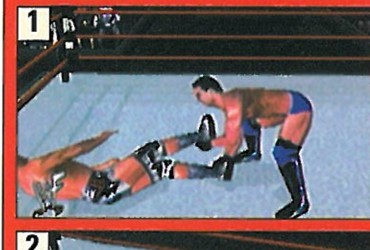
AMBOS DE PIE	
←/→, ↓, ●	HURACÁN
←/→, ↑, ▲	PLIS-PLÁS
←/→, ↑, ■	BLINDADO
←/→, ↓, ■	QUITAPENAS INVERTIDO
FORCEJEO	
←/→, ●	SÚPLEX DE BARRIGAS
←/→, ▲	COMBO DE TRES RODILLAZOS
←/→, ■	ESTIRÓN DE PIERNA
FORCEJEO POR DETRÁS	
←/→, ●	SÚPLEX ALEMÁN
←/→, ▲	AHOGO BESTIAL
←/→, ■	PRESA DE LA VICTORIA
RIVAL ATURDIDO	
▲	ANTEBRAZO INTERIOR
■	PATADA LATERAL
CORRIENDO	
■	CODAZO VOLADOR
TRAS LATIGAZO CONTRA LAS CUERDAS	
■	TENDEDERO CON PIERNA EN ALTO
●	SUPERCOSTALAZO
DESDE EL POSTE, RIVAL DE PIE	
× + ●	HURACÁN
DESDE EL POSTE, RIVAL EN EL SUELO	
■ + ×	SABLAZO
DE PIE AL LADO DEL RIVAL EN EL SUELO	
←, →, ↓, ● (o →, ←, ↓, ●)	ROMPEESPINAZOS CON ARCO
←/→, ↓, ▲	PUÑETAZOS
DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO	
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	CAÍDA Y RODILLAZO A LA PIERNA
DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL TIRADO	
↑, ↓, ▲ (o ↓, ↑, ▲)	TIJERETA DE BRAZO CORTO

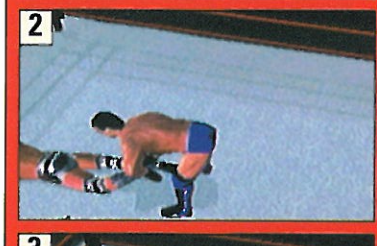
RUBRICA:
AMBOS DE PIE

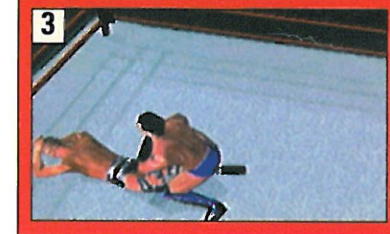
←/→, ↑, ●	SÚPLEX ELEVADO

REMATE:
DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO

←, ↓, →, ■ (o →, ↓, ←, ■)	PRESA DE TOBILLO DE SHAMROCK







LIBRO DE RUTA



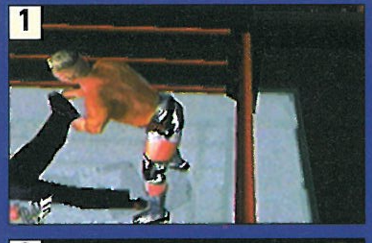
Si consiguen tirarte al suelo, puedes colocarle un buen guantazo a tu contrincante mientras te levantas apretando la dirección que corresponda y manteniendo el botón correcto en el momento de ponerte en pie. Si el rival está lo suficientemente cerca y calculas bien, perpetrarás el golpe de forma automática en cuanto te levantes.

JEFF JARRETT

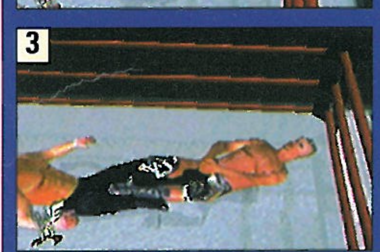


El campeón interconti-nental de la guitarra sabe que él es el hombre a seguir. Con la adorable Debra y sus cachorros respaldando sus afirmaciones, no deberías hacerlo enfadar.

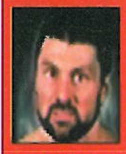
AMBOS DE PIE	
←, →, ▲ (o →, ←, ▲)	ROMPECOSTALAZOS
↑, ↓, ▲ (o ↓, ↑, ▲)	DDT CON UN SOLO BRAZO
↑, ↓, ● (o ↓, ↑, ●)	A POR LA COLUMNA
←/→, ↑, ▲	ROMPECUELLOS GIRATORIO
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	BRAZO JAPONÉS
←, →, ■ (o →, ←, ■)	PAQUETITO
FORCEJEO	
↑, ↓, ↑, ● (o ↓, ↑, ↓, ●)	MAZA
←/→, ●	SÚPLEX FRONTAL
←/→, ▲	DESCUAJARINGA-HOMBROS
←/→, ■	CAÍDA ATÓMICA INVERTIDA
FORCEJEO POR DETRÁS	
←/→, ●	SÚPLEX ALEMÁN CON PUENTE
←/→, ■	PINCHAZO RODANTE
RIVAL ATURDIDO	
▲	SACUDIDA LATERAL
■	CAÍDA Y PATADA
CORRIENDO	
■	CAÍDA Y PATADA
TRAS LATIGAZO CONTRA LAS CUERDAS	
■	PATADA ROTATORIA DE TOBILLO
DESDE EL POSTE, RIVAL DE PIE	
■ + X	PRESA CORPORAL
DESDE EL POSTE, RIVAL EN EL SUELO	
■ + X	CAÍDA Y PUÑETAZO
DE PIE AL LADO DEL RIVAL TIRADO	
←, →, ● (o→,←,●)	PRESA DE BRAZO GIRATORIA
DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL TIRADO	
↑, ↓, ↑, ▲ (o ↓, ↑, ↓, ▲)	MUÑÓN
RIVAL ENGANCHADO EN POSTE	
↑, ↑, ▲ (o ↓, ↓, ▲)	SUPERCOSTALAZO
RÚBRICA: FORCEJEO POR DETRÁS	
←/→, ▲	BARRIDO RUSO FRONTAL
REMATE: DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO	
←, →, ↓, ■ (o →, ←, ↓, ■)	PRESA EN LA PIERNA "Nº 4"





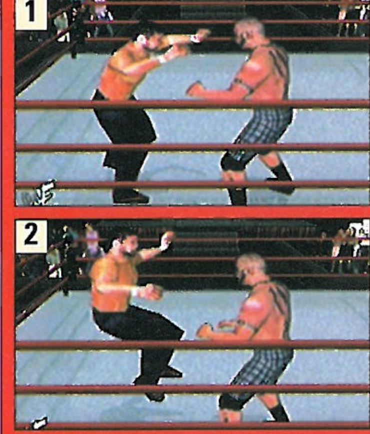


STEVE BLACKMAN



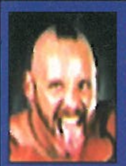
Conocido como Arma Letal, el experto en artes marciales Steve Blackman regresó a la WWF no hace mucho uniéndose a La Corporación. Es un poco letal, así que ¡ojito!

AMBOS DE PIE	
←/→, ↑, ■	SÚPLEX VERTICAL DEL TIGRE
←/→, ↑, ●	HURACÁN
←, →, ▲ (o →, ←, ▲)	PLIS-PLÁS
↑, ↓, ▲ (o ↓, ↑, ▲)	A POR LA COLUMNA
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	PAQUETITO
←/→, ↓, ■	TIRAR DEL DEDO DEL PIE
FORCEJEO	
←/→, ●	SÚPLEX DE BARRIGAS
←/→, ▲	COMBO DE TRES RODILLAZOS
←/→, ■	ROMPEESPINAZOS
FORCEJEO POR DETRÁS	
←/→, ▲	AHOGO BESTIAL
←/→, ■	TIRÓN DE LA GAMBA
RIVAL ATURDIDO	
▲	PUÑETAZO DE LA GRULLA
■	PATADA LATERAL
CORRIENDO	
●	PLACAJE A PUÑETAZOS
TRAS LATIGAZO CONTRA LAS CUERDAS	
●	SUPERCOSTALAZO
DESDE EL POSTE, RIVAL DE PIE	
▲ + ●	PATADA MISIL
DE PIE AL LADO DEL RIVAL TIRADO	
←, →, ↓, ● (o →, ←, ↓, ●)	ROMPEESPINAZOS CON ARCO
DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO	
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	PRESA DE PIERNA
←/→, ↓, ■	RETORCER LOS PIES
DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL TIRADO	
↑, ↓, ▲ (o↓, ↑, ▲)	SOMNÍFERO CON TIJERETA
RÚBRICA: RIVAL ENGANCHADO EN POSTE	
↑, ↑, ● (o↓, ↓, ●)	COMBO DE CUATRO PATADAS
REMATE: AMBOS DE PIE	
←/→, ↓, ●	PATADA BOMBEADORA



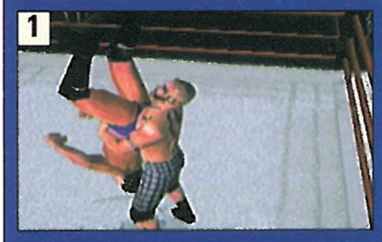


DROZ



Darren "Droz" Drozdoff, ex estrella de fútbol americano, ha formado equipo hace poco con un chiflado experto en el body-piercing conocido como Prince Albert. Vaya un par de tíos encantadores.

AMBOS DE PIE	
←, →, ←, ▲ (o →, ←, →, ▲)	BOMBA CRUCIFIJO SENTADA
↑, ↓, ● (o ↓, ↑, ●)	GOLPE DESMORONADOR
←, →, ←, ● (o →, ←, →, ●)	ABRAZO DE GORILA
←/→, ↑, ▲	ROMPEPESCUEZOS
FORCEJEO	
←/→, ↓, ■	BOMBA
←/→, ●	SÚPLEX FRONTAL
←/→, ▲	DESCUAJARINGA-HOMBROS
←/→, ■	PALANCA
FORCEJEO POR DETRÁS	
←/→, ▲	ROMPEPESCUEZOS
←/→, ■	PINCHAZO RODANTE
RIVAL ATURDIDO	
▲	EMBESTIDA POR TRES PUNTOS
■	CAÍDA Y PATADA
CORRIENDO	
●	CODAZO VOLADOR
TRAS LATIGAZO CONTRA LAS CUERDAS	
●	SUPERCOSTALAZO
DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO	
←, →, ■ (o →, ←, ■)	ESPOLETA PARTEPIERNAS
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	TABLA DE SURF
DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL TIRADO	
↑, ↓, ▲ (o ↓, ↑, ▲)	PALANCA CON TIJERETA
RIVAL ENGANCHADO EN POSTE	
↑, ↑, ■ (o ↓, ↓, ■)	CARGA CON EL HOMBRO
↑, ↑, ▲ (o ↓, ↓, ▲)	PRESA SUPERIOR
RÚBRICA: AMBOS DE PIE	
←/→, ↓, ●	SÚPLEX DE GANCHO X2
REMATE: FORCEJEO	
←, →, ▲ (o →, ←, ▲)	SIESTA DE NEW JERSEY

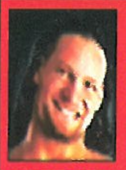






VAL VENIS





¡Hoooola, señoritas! El Gran Valbowski puede parecer uno de los personajes más deseados de la WWF, pero es un profesional consumado. ¡Y cuidado con el Tiro de Pasta!

AMBOS DE PIE

←, →, ←, ▲ (o →, ←, →, ▲)	BOMBA CON CAÍDA
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	CONTRA EL BORDILLO
←/→, ↑, ▲	A POR LA COLUMNA
←/→, ↓, ■	CAMIÓN DE BOMBEROS
←, →, ■ (o →, ←, ■)	PRESA EN LA CABEZA

FORCEJEO

←, ↓, →, ● (o →, ↓, ←, ●)	A POR EL CEREBRO SUSPENDIDO
←/→, ↓, ■	BOMBA
←/→, ●	CAÍDA SAMOANA
←/→, ■	ROMPEESPINAZOS

FORCEJEO POR DETRÁS

←/→, ●	SÚPLEX VERTICAL INVERTIDO
←/→, ▲	BARRIDO RUSO
←/→, ■	TIRÓN DE LA GAMBA

RIVAL ATURDIDO

▲	PUÑETAZO TORNADO
■	CAÍDA Y PATADA

TRAS LATIGAZO CONTRA LAS CUERDAS

●	A POR LA COLUMNA

DE PIE AL LADO DEL RIVAL EN EL SUELO

↑ ↓, ● (o ↓, ↑, ●)	LAZO
←, →, ←, ● (O →, ←, →, ●)	PUÑETAZOS GIRATORIOS

DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO

↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	PUÑETAZO A LA INGLE

DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL TIRADO

↑, ↓, ▲ (o ↓, ↑, ▲)	PATADA A LA COLUMNA

RÚBRICA:

AMBOS DE PIE

←/→, ↓, ●	SÚPLEX DEL PESCADOR

FORCEJEO

←/→, ▲	SÚPLEX DEL PESCADOR

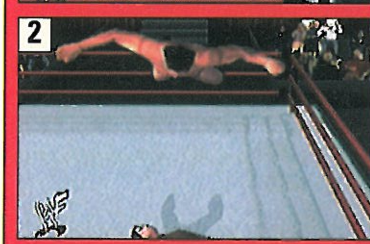
REMATE:

DESDE EL POSTE, RIVAL EN EL SUELO

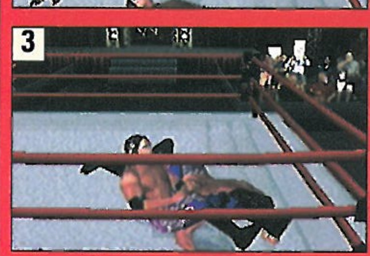
▲ + ■	TIRO DE PASTA



1



2



3

EDGE



Cuando oigas su música, empieza a mirar a todas partes, porque nunca se sabe por dónde puede salir Edge. Te cansará hasta rendirte y te hará mucha pupa con la Espiral Descendente.

AMBOS DE PIE

↑, ↓, ↑, ▲ (o ↓, ↑, ↓, ▲)	BOMBA CRUCIFIJO SENTADA
←/→, ↑, ■	BOMBA CRUCIFIJO
←/→, ↑, ▲	DDT CON UN SOLO BRAZO
←/→, ↓, ■	CRUCIFIJO
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	TIRAR DEL DEDO DEL PIE

FORCEJEO

←/→, ●	SÚPLEX FRONTAL
←/→, ▲	DDT
←/→, ■	ROMPEPESCUEZOS

FORCEJEO POR DETRÁS

←/→, ●	ROMPEPESCUEZOS SOMNÍFERO
←/→, ▲	CAÍDA ATÓMICA
←/→, ■	TIRÓN DE LA GAMBA

RIVAL ATURDIDO

▲	AGARRAR CABEZA Y PUÑETAZO
■	CAÍDA Y PATADA

CORRIENDO

■	TIJERETA DE CABEZA VOLADORA

TRAS LATIGAZO CONTRA LAS CUERDAS

■	TENDEDERO CON PIERNA EN ALTO

DESDE EL POSTE, RIVAL DE PIE

■ + ×	PRESA CORPORAL

DE PIE AL LADO DEL RIVAL TIRADO

←, →, ● (o →, ←, ●)	SABLAZO DE PIE

DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO

←, →, ↓, ■ (o→, ←, ↓, ■)	CANGREJO ELEVADO

DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL TIRADO

←/→, ↓, ▲	AHOGA CON PRESA DE PIERNA

RÚBRICA:

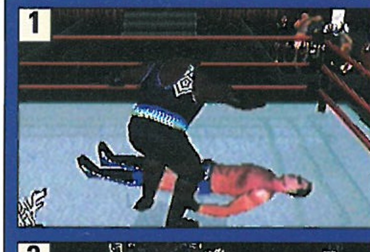
FORCEJEO POR DETRÁS

←/→, ↓, ▲	SÚPLEX DEL DRAGÓN

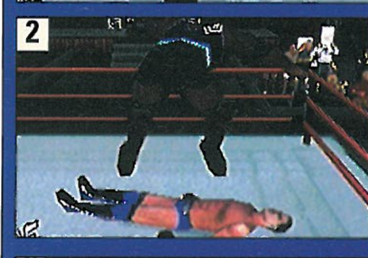
REMATE:

AMBOS DE PIE

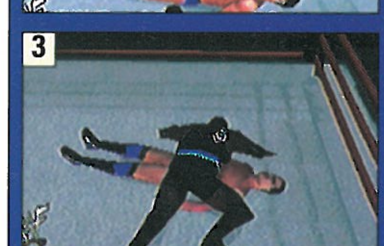
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	ESPIRAL DESCENDENTE



1

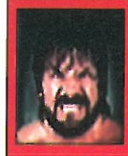


2



3

DR DEATH



El hombre al que llaman "Dr. Muerte" es un poco penoso, la verdad. Lo noquearon hace algún tiempo en el torneo "Bulla para todos" y luego lo expulsan de la WWF. ¡Menudo pringao!

AMBOS DE PIE

←, →, ↓, ● (o →, ←, ↓, ●)	SUPERCOSTALAZO EN CARRERA
←/→, ↑, ■	GOLPE CON PRESA
←, →, ▲ (o→, ←, ▲)	TENDEDERO DE BRAZO CORTO
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	CAMIÓN DE BOMBEROS
←/→, ↓, ■	BRAZO JAPONÉS

FORCEJEO

←, →, ▲ (o →, ←, ▲)	SÚPLEX VERTICAL EN SUSPENSO
←/→, ↑, ■	SÚPLEX DEL ENTRECOT
←/→, ●	MAZA
←/→, ▲	CAÍDA SAMOANA
←/→, ■	ROMPEESPINAZOS LATERAL

FORCEJEO POR DETRÁS

←, →, ▲ (o→, ←, ▲)	CAÍDA DE ESPALDAS ELEVADA

RIVAL ATURDIDO

▲	NOQUEADOR
■	PATADA MAFIOSA

TRAS LATIGAZO CONTRA LAS CUERDAS

●	CONTRA EL BORDILLO

DESDE EL POSTE, RIVAL EN EL SUELO

▲ + ●	BOMBA SENTON

DE PIE AL LADO DEL RIVAL TIRADO

←, →, ● (o →, ←, ●)	SABLAZO DE PIE
↑, ↓, ● (o ↓, ↑, ●)	CAÍDA Y RODILLAZO

DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO

↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	CANGREJO

DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL TIRADO

←/→, ↓, ▲	PRESA INVERTIDA

RÚBRICA:

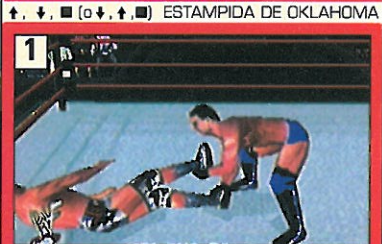
AMBOS DE PIE

↑, ↓, ↑, ● (o ↓, ↑, ↓, ●)	DR. BOMBA

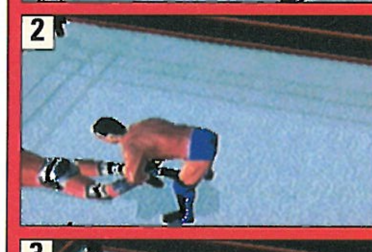
REMATE:

RIVAL ENGANCHADO EN POSTE

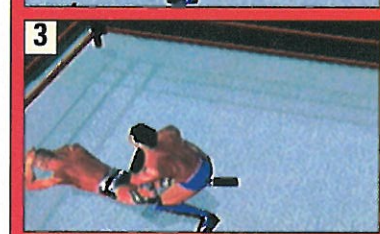
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	ESTAMPIDA DE OKLAHOMA



1



2



3

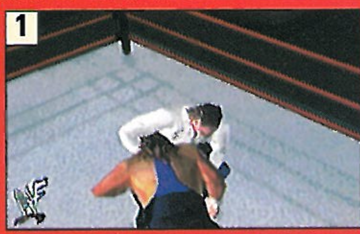


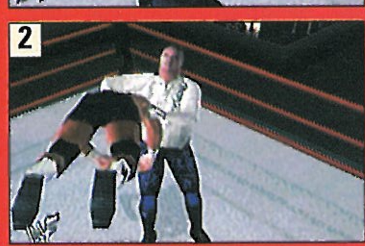
GANGREL

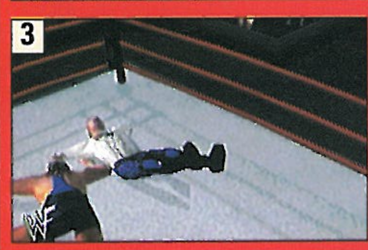


El líder de La Prole se enfrentó recientemente a su compañero Edge durante un combate corriente por equipos. Con sus dientes afilados y sus extraños rituales, harías bien en alejarte de esta superestrella.

AMBOS DE PIE	
←, →, ● (o →, ←, ●)	SÚPLEX DE BARRIGAS LATERAL
↑, ↓, ▲ (o ↓, ↑, ▲)	PLIS-PLÁS
←/→, ↑, ■	CRUCIFIJO
←/→, ↓, ■	SÚPLEX DE BARRIGAS
FORCEJEO	
←, ←, ↓, ▲ (o →, →, ↓, ▲)	BOMBA
←/→, ↑, ■	SÚPLEX DEL ENTRECOT
←/→, ▲	SÚPLEX DEL PESCADOR
←/→, ■	PARTEPECHOS
FORCEJEO POR DETRÁS	
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	SÚPLEX VERTICAL INVERTIDO
←/→, ●	ROMPEPESCUEZOS SOMNÍFERO
←/→, ▲	ROMPEPESCUEZOS
←/→, ■	TIRÓN DE LA GAMBA
RIVAL ATURDIDO	
▲	PUÑETAZO DE LA GRULLA
■	CAÍDA Y PATADA
DESDE EL POSTE, RIVAL DE PIE	
▲ + ●	CAÍDA Y PATADA
DESDE EL POSTE, RIVAL EN EL SUELO	
▲ + ●	CABEZAZO KAMIKAZE
DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO	
←, →, →, ■ (o→, ←, ←, ■)	CANGREJO ELEVADO
DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL TIRADO	
↑, ↓, ↑, ▲ (o ↓, ↑, ↓, ▲)	TIRÓN DE PIE DEL CANGREJO
RIVAL ENGANCHADO EN POSTE	
↑, ↑, ▲ (o ↓, ↓, ▲)	ÁRBOL DE DOLOR
RÚBRICA: FORCEJEO	
←/→, ●	SÚPLEX FLOTANTE
REMATE: AMBOS DE PIE	
↑, ↓, ■ (O ↓, ↑, ■)	DDT CON IMPLANTE







AL SNOW



Quizá dé la impresión de estar como un cencerro, pero este tipo no está tan loco como parece. Junto a su leal amigo Head, ha sacudido los cimientos del mundo de la lucha más visceral.

AMBOS DE PIE	
←, →, ■ (o→, ←, ■)	SÚPLEX VERTICAL DEL TIGRE
↑, ↓, ▲ (o ↓, ↑, ▲)	PISOTÓN CON TIJERETA
↑, ↓, ● (o ↓, ↑, ●)	DDT FRONTAL
←/→, ↓, ▲	SÚPLEX DE GANCHO X2
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	BLINDADO
FORCEJEO	
↑, ↓, ↑, ● (o ↓, ↑, ↓, ●)	MAZA
←/→, ▲	DOBLE SÚPLEX DE GANCHO
←/→, ■	GOLPE DE COSTADO
FORCEJEO POR DETRÁS	
←/→, ↑, ■	SÚPLEX RODANTE ALEMÁN
←/→, ▲	DDT INVERTIDO
←/→, ■	PINCHAZO RODANTE
RIVAL ATURDIDO	
▲	GRAN SACUDIDA
■	CAÍDA Y PATADA
TRAS LATIGAZO CONTRA LAS CUERDAS	
■	TENDEDERO CON PIERNA EN ALTO
DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO	
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	STF
DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL TIRADO	
↑, ↓, ▲ (o ↓, ↑, ▲)	PUÑETAZO A LA CARA
RÚBRICA: FORCEJEO	
←/→, ●	GANCHOS CON LA CABEZA
REMATE: FORCEJEO	
←/→, ↑, ▲	QUITANIEVES







TAKA MICHINOKU



Ha sido el campeón de los pesos pesados ligeros y un miembro de Kaientai, un equipo majara de cuatro hombres. Taka es rápido, violento y un volador chiflado, así que ándate con ojo.

AMBOS DE PIE	
←/→, ↑, ▲	ENZIGURI
↑, ↓, ● (o↓, ↑, ●)	TIJERETA DE CABEZA VOLADORA
←, →, ▲ (o →, ←, ▲)	PLIS-PLÁS
←/→, ↓, ■	BRAZO JAPONÉS
←/→, ↑, ■	CRUCIFIJO
FORCEJEO	
←/→, ●	SÚPLEX DE BARRIGAS
←/→, ▲	BULLDOG
←/→, ■	ROMPEESPINAZOS
FORCEJEO POR DETRÁS	
←/→, ●	BULLDOG
←/→, ▲	PRESA DORMILONA
←/→, ■	TIRÓN DE LA GAMBA
RIVAL ATURDIDO	
▲	PUÑETAZO DE LA GRULLA
■	CAÍDA Y PATADA
CORRIENDO	
■	TIJERETA DE CABEZA VOLADORA
TRAS LATIGAZO CONTRA LAS CUERDAS	
■	TIRÓN DEL BRAZO
DESDE EL POSTE, RIVAL EN EL SUELO	
× + ●	SABLAZO 450
E PIE AL LADO DEL RIVAL EN EL SUELO	
↑, ↓, ↑, ● (o ↓, ↑, ↓, ●)	ROMPEESPINAZOS CON ARCO
DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO	
←, →, ■ (o →, ←, ■)	TABLA DE SURF
DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL TIRADO	
←, →, ▲ (o →, ←, ▲)	PATADA A LA COLUMNA
RÚBRICA: RIVAL ENGANCHADO EN POSTE	
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	BULLDOG OSCILANTE
REMATE: AMBOS DE PIE	
←, →, ↓, ▲ (o →, ←, ↓, ▲)	MICHINOKU







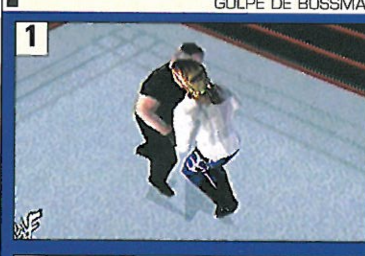


BOSSMAN



En los viejos tiempos de la WWF, este tío era un luchador "bueno". Sin embargo, ahora se ha pasado al lado de La Corporación y actúa de matón para Vince McMahon y su hijo Shane.

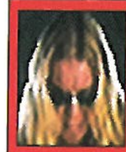
AMBOS DE PIE	
←, →, ↑, ▲ (o →, ←, ↑, ▲)	AHOGA CON UNA MANO
↑, ↓, ● (o ↓, ↑, ●)	GOLPE CON CAÍDA ADELANTE
←, →, ▲ (o →, ←, ▲)	ABRAZO DEL OSO
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	AHOGA
↑, ↓, ▲ (o ↓, ↑, ▲)	ROMPEPESCUEZOS
←, →, ■ (o →, ←, ■)	GOLPE CON PRESA
FORCEJEO	
←/→, ●	A POR EL CEREBRO
←/→, ▲	GOLPE DE COSTADO
←/→, ■	ROMPEPESCUEZOS
FORCEJEO POR DETRÁS	
←/→, ●	ROMPEPESCUEZOS SOMNÍFERO
←/→, ▲	PRESA DORMILONA
←/→, ■	ALA DE POLLO
RIVAL ATURDIDO	
▲	GANCHO EUROPEO
■	PATADA MAFIOSA
CORRIENDO	
■	TENDEDERO VOLADOR
TRAS LATIGAZO CONTRA LAS CUERDAS	
●	SUPERCOSTALAZO
DESDE EL POSTE, RIVAL DE PIE	
× + ●	JUEGO DE HOMBRO
DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO	
←/→, ↓, ■	ESPOLETA PARTEPIERNAS
DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL TIRADO	
↑, ↓, ▲ (o ↓, ↑, ▲)	ESTRUJAR CABEZA
CORRIENDO, RIVAL ENGANCHADO EN POSTE	
■	SABLAZO
RÚBRICA:	
FORCEJEO	
←/→, ↑, ■	CONTRA EL BORDILLO
REMATE:	
REMATE:	
■	GOLPE DE BOSSMAN

1


2


3


CHRISTIAN



El hermano de Edge y seguidor de Gangrel en La Prole es un luchador experto por derecho propio. ¡No te le arrimes demasiado o acabarás sintiendo el Empalador!

AMBOS DE PIE	
←, →, ▲ (o →, ←, ▲)	APLASTABARBILLAS
↑, ↓, ■ (O ↓, ↑, ■)	ENZIGURI
↑, ↓, ▲ (o ↓, ↑, ▲)	DDT
←/→, ↓, ■	BRAZO JAPONÉS
FORCEJEO	
←/→, ●	SÚPLEX FLOTANTE
←/→, ▲	DDT
←/→, ■	ROMPEESPINAZOS
FORCEJEO POR DETRÁS	
←/→, ●	SÚPLEX ALEMÁN
←/→, ▲	PRESA DEL PULPO
←/→, ■	PRESA DE LA VICTORIA
RIVAL ATURDIDO	
▲	AGARRAR CABEZA Y PUÑETAZO
■	PATADA CON SALTO FRONTAL
CORRIENDO	
■	TIJERETA DE CABEZA VOLADORA
TRAS LATIGAZO CONTRA LAS CUERDAS	
■	PATADA ROTATORIA DE TOBILLO
DESDE EL POSTE, RIVAL DE PIE	
× + ●	CAÍDA Y PATADA
DESDE EL POSTE, RIVAL EN EL SUELO	
▲ + ■	SABLAZO 450
DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO	
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	VIÑEDO
DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL TIRADO	
↑, ↓, ↓, ▲ (o ↓, ↑, ↑, ▲)	TIRÓN DE PIE DEL CANGREJO
RIVAL ENGANCHADO EN POSTE	
↑, ↑, ● (o ↓, ↓, ●)	BULLDOG OSCILANTE
RÚBRICA:	
AMBOS DE PIE	
←, →, ■ (o →, ←, ■)	FALLING DDT INVERTIDO
REMATE:	
AMBOS DE PIE	
↑, ↓, ↑, ● (o ↓, ↑, ↓, ●)	EMPALADOR

1


2


3


SECRETOS

Hay 12 luchadores secretos en total
Juega en 'Career' para acceder a ellos y a otros secretos

TRUCOS Y LUCHADORES SECRETOS

Al contrario que los secretos de *WWF Warzone*, aquí se accede a ellos jugando en el modo principal 'Career' del juego con cualquier personaje. A medida que avances en el calendario, participarás en varios eventos de 'Pay per View'; si ganas esa pelea, se hará disponible un nuevo truco (al que se accede mediante la opción 'Cheats' del menú principal). ¡Prueba a ver!

LOGRO	TRUCOS A LOS QUE ACCEDE
Ganar el cinturón europeo en 'In your house'	Acceder a Sable, Marvelous Mark Mero y Trainer
Ganar un cinturón o ser el ganador total de 'King of the ring'	Acceder a Kurrgan y Godfather, nuevo material y el truco del chillido.
Ganar un cinturón o ser el ganador total de la serie 'Survivor'	Acceder a Sgt. Slaughter, Shawn Michaels, atributos extra y el truco de los cabezones.
Ganar un cinturón o ganar tu combate en 'Summer Slam'	Acceder a Jacqueline y Chyna
Ganar un cinturón o ser el ganador total del 'Royal Rumble'Rumble '	Acceder a Jerry 'The King' Lawler y Paul
Ganar el título mundial de los pesos pesados en 'Wrestlemania'	Acceder a Head, el modo pitido y el truco del ego.



▲ The Rock: Ahogar con la bota



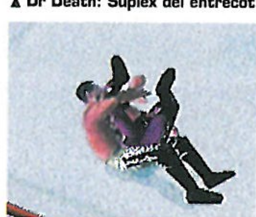
▲ Edge: Súplex del dragón



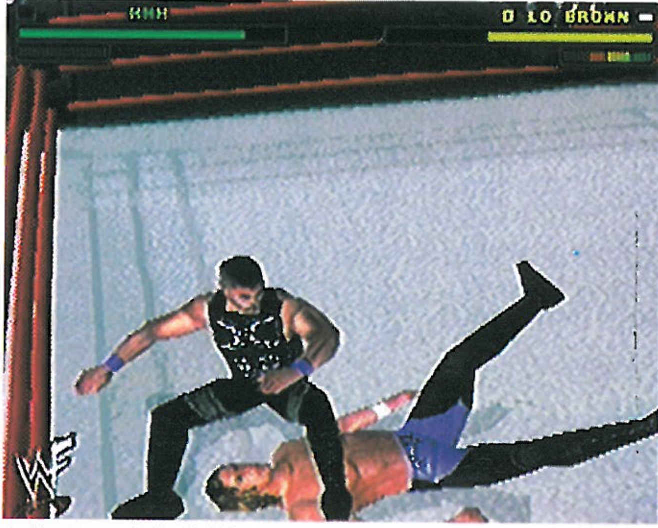
▲ Bossman: Ala de pollo



▲ Dr Death: Súplex del entrecot



▲ Too Sexy: La Magistral



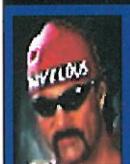
▲ D Lo Brown: Caída de D Lo





PERSONAJES SECRETOS

MARK MERO



Mero, campeón tres veces de los Guantes Dorados de boxeo, se pasó a la lucha cuando vio lo bien que se le daba.

AMBOS DE PIE	
←/→, ↑, ▲	APLASTABARBILLAS
←, →, ■ (o →, ←, ■)	TIRÓN DEL PELO
←/→, ↑, ■	TOQUE A LA RODILLA EN CARRERA
←/→, ↑, ●	HURACÁN
←/→, ↓, ▲	CAÍDA SAMOANA
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	PAQUETITO
FORCEJEO	
↑, ↓, ▲ (o ↓, ↑, ▲)	MAZA
←/→, ●	CAÍDA SAMOANA
←/→, ▲	DDT
←/→, ■	PALANCA
FORCEJEO POR DETRÁS	
←/→, ●	BULLDOG
←/→, ▲	BARRIDO RUSO
←/→, ■	GOLPE BAJO
RIVAL ATURDIDO	
▲	COMBO DE BOXEO
■	CAÍDA Y PATADA
TRAS LATIGAZO CONTRA LAS CUERDAS	
●	SUPERCOSTALAZO
DE PIE AL LADO DEL RIVAL TIRADO	
↑, ↑, ● (o ↓, ↓, ●)	CAÍDA DE PIERNA
DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO	
←/→, ↑, ■	INVERTIDO
DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL TIRADO	
↑, ↓, ↑, ▲ (o ↓, ↑, ↑, ▲)	APRETÓN DEL CAMELLO
RIVAL ENGANCHADO EN POSTE	
↑, ↑, ● (o ↓, ↓, ●)	HURACÁN EN CUERDA SUPERIOR
RÚBRICA:	
DESDE EL POSTE, RIVAL EN EL SUELO	
■ + ×	MARAVILLA
REMATE:	
AMBOS DE PIE	
←, →, →, ● (o →, ←, ←, ●)	TKO

SABLE



Anteriormente manager de Mark Mero, se fue por su cuenta para probar suerte en la lucha femenina. Lástima que no fuera lo bastante buena...

AMBOS DE PIE	
←, →, ■ (o →, ←, ■)	TIRÓN DEL PELO
←/→, ↓, ▲	PLIS-PLAS
↑, ↓, ● (o ↓, ↑, ●)	HURACÁN
←, →, ▲ (o →, ←, ▲)	TIJERETA DE CABEZA VOLADORA
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	TIRAR DEL DEDO DEL PIE
FORCEJEO	
←/→, ●	BULLDOG
←/→, ▲	COMBO DE TRES RODILLAZOS
←/→, ■	ESTIRÓN DE PIERNA
FORCEJEO POR DETRÁS	
←/→, ●	BULLDOG
←/→, ▲	BARRIDO RUSO
←/→, ■	VOLTERETA DE LA VICTORIA
RIVAL ATURDIDO	
▲	AGARRAR CABEZA Y PUÑETAZO
■	CAÍDA Y PATADA
CORRIENDO	
■	BLOQUEO CORPORAL
TRAS LATIGAZO CONTRA LAS CUERDAS	
■	COMBO CON RODILLA ELEVADA
DESDE EL POSTE, RIVAL DE PIE	
■ + ▲	PRESA CORPORAL
DESDE EL POSTE, RIVAL EN EL SUELO	
● + ×	SABLAZO
DE PIE AL LADO DEL RIVAL EN EL SUELO	
←, →, ● (o →, ←, ●)	SABLAZO DE PIE
DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO	
←, →, ■ (o →, ←, ■)	VIÑEDO
DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL TIRADO	
←, →, ▲ (o →, ←, ▲)	AHOGA CON PRESA DE PIERNA
RÚBRICA:	
RIVAL ENGANCHADO EN POSTE	
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	ESPECIAL SABLE
REMATE:	
FORCEJEO	
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	BOMBA DE LA MARTA

THE GODFATHER



¡Viajeros al tren! Con sus grupos de chicas al lado, The Godfather sí sabe lo que es vivir la vida loca. Pero conviene recordar que ejercer de chulo no es tan fácil.

AMBOS DE PIE	
←, →, ←, ● (o →, ←, →, ●)	BOMBA CON CAÍDA
←/→, ↓, ●	GOLPE DESMORONADOR
←/→, ↑, ■	DESCUAJARINGA-HOMBROS
↑, ↓, ● (o ↓, ↑, ●)	A POR LA COLUMNA
↑, ↓, ▲ (o ↓, ↑, ▲)	TENDEDERO DE BRAZO CORTO
FORCEJEO	
←/→, ↑, ▲	BOMBA REVIENTATRIPAS
←/→, ●	CAÍDA SAMOANA
←/→, ▲	COMBO DE TRES RODILLAZOS
←/→, ■	PARTEPECHOS
FORCEJEO POR DETRÁS	
←/→, ↑, ▲	BOMBA INVERSA
←/→, ●	SÚPLEX ALEMÁN
←/→, ▲	CAÍDA ATÓMICA
←/→, ■	PINCHAZO RODANTE
RIVAL ATURDIDO	
▲	AGARRAR CABEZA Y PUÑETAZO
■	PATADA TRASERA DE TALÓN
TRAS LATIGAZO CONTRA LAS CUERDAS	
■	BOTA EN LA CARA
DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO	
←/→, ↓, ■	RETORCER LOS PIES
DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL TIRADO	
←/→, ↓, ▲	APRETÓN DEL CAMELLO
RIVAL ENGANCHADO EN POSTE	
↑, ■	AHOGAR CON LA BOTA
RÚBRICA:	
RIVAL ENGANCHADO EN POSTE	
←/→, ↓, ■	EL TREN
REMATE:	
AMBOS DE PIE	
←, →, ↓, ▲ (o →, ←, ↓, ▲)	CAÍDA DEL CHULO

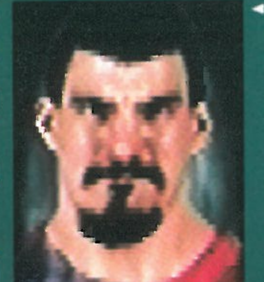
THE TRAINER

Este mantecoso no es que sea el más emocionante de los personajes secretos, ya que no hace gala de ningún nuevo ataque. De hecho, simplemente tiene un grupo de movimientos idénticos al de Steve Austin, incluido el remate aturdidor de Stone Cold.

KURRGAN

Antes miembro de La Comisión de la Verdad, a Kurrgan se le fue la olla y pasó a ser uno de los excéntricos. ¡Levántate, baila y haz el Paso de Kurrgan!

AMBOS DE PIE	
↑, ↓, ● (o ↓, ↑, ●)	GOLPE CON CAÍDA ADELANTE
←, →, ■ (o →, ←, ■)	GOLPE A LA GARGANTA
←, →, ▲ (o →, ←, ▲)	TENDEDERO DE BRAZO CORTO
←/→, ↓, ■	RODILLAZO A LA CARA
FORCEJEO	
←/→, ↑, ■	BOMBA
←/→, ●	SÚPLEX DE BARRIGAS LATERAL
←/→, ▲	CAÍDA ATÓMICA INVERTIDA
←/→, ■	PARTEPECHOS
FORCEJEO POR DETRÁS	
←/→, ●	LLAVE CON GOLPE
←/→, ▲	BARRIDO RUSO
←/→, ■	CAÍDA ATÓMICA
RIVAL ATURDIDO	
▲	GRAN SACUDIDA
■	BOTA EN LA CARA
TRAS LATIGAZO CONTRA LAS CUERDAS	
●	SUPERCOSTALAZO
■	BOTA EN LA CARA
DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO	
←, →, ↓, ■ (o →, ←, ↓, ■)	CANGREJO ELEVADO
DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL TIRADO	
←, →, ▲ (o →, ←, ▲)	ESTRUJAR CABEZA
RIVAL ENGANCHADO EN POSTE	
↑, ↓, ▲ (o ↓, ↑, ▲)	SÚPLEX DE BARRIGAS EN CUERDA SUPERIOR
RÚBRICA:	
AMBOS DE PIE	
←, →, ↑, ▲ (o →, ←, ↑, ▲)	AHOGA CON UNA MANO
REMATE:	
FORCEJEO	
↑, ↓, ▲ (o ↓, ↑, ▲)	PASO DE KURRGAN



◄ Este luchador barbudo puede levantar te con el 'Ahoga con una mano' y rematar te con el famoso 'Paso de Kurrgan'.

SARGENTO SLAUGHTER

¡Atención! En el campamento de Slaughter, este hombre dirige el cotarro. En el ring, no obstante, no puede vacilar tanto... Y es que se hace viejo, ya se sabe.

AMBOS DE PIE	
←/→, ↓, ●	GOLPE CON CAÍDA ADELANTE
↑, ↓, ▲ (o ↓, ↑, ▲)	ABRAZO DEL OSO
←, →, ↑, ▲ (o →, ←, ↑, ▲)	ABRAZO DE GORILA
←/→, ↑, ■	DESCUAJARINGA-HOMBROS
↑, ↓, ● (o ↓, ↑, ●)	ROMPECUELLOS GIRATORIO
←/→, ↓, ■	PRESA EN LA CABEZA
FORCEJEO	
←/→, ●	BULLDOG
←/→, ▲	DESCUAJARINGA-HOMBROS
←/→, ■	ROMPEESPINAZOS
FORCEJEO POR DETRÁS	
←/→, ▲	CAÍDA ATÓMICA
←/→, ■	PINCHAZO RODANTE
RIVAL ATURDIDO	
▲	NOQUEADOR
■	PATADA MAFIOSA
TRAS LATIGAZO CONTRA LAS CUERDAS	
●	SUPERCOSTALAZO
DESDE EL POSTE, RIVAL TIRADO	
▲ + ●	CODAZO
DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADOO	
↑, →, ■ (o →, ←, ■)	CANGREJO DE BOSTON
DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL TIRADO	
↑, ↑, ↓, ▲ (o ↓, ↓, ↑, ▲)	APRETÓN DEL CAMELLO
RIVAL ENGANCHADO EN POSTE	
↑, ↑, ■ (o ↓, ↓, ■)	AHOGAR CON LA BOTA
↑, ↑, ▲ (o ↓, ↓, ▲)	GOLPE SUPERIOR
RÚBRICA:	
FORCEJEO	
↑, ↓, ▲ (o ↓, ↑, ▲)	MAZA
REMATE:	
FORCEJEO POR DETRÁS	
←/→, ●	APRETÓN DE LA COBRA





◄ No le des al sargento este ni un respiro o te arreará un 'Rompecuellos giratorio' antes de darte un 'Apretón de Cobra'.

HEART BREAK KID

Shawn es el hombre que inició el fenómeno de D-Generation X y ahora actúa de delegado de la WWF. ¡Es el Aguafiestas, que no se te olvide!

AMBOS DE PIE	
←/→, ↓, ▲	PLIS-PLÁS
←/→, ↑, ▲	TIJERETA DE CABEZA VOLADORA
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	TIRAR DEL DEDO DEL PIE
←/→, ↑, ■	CRUCIFIJO
FORCEJEO P	
←/→, ●	SÚPLEX DE LA AURORA BOREAL
←/→, ▲	SÚPLEX DEL PESCADOR
←/→, ■	PARTEPECHOS
FORCEJEO POR DETRÁS	
←/→, ●	SÚPLEX ALEMÁN CON PUENTE
RIVAL ATURDIDO	
▲	AGARRAR CABEZA Y PUÑETAZO
■	CAÍDA Y PATADA - A
CORRIENDO	
■	TIJERETA DE CABEZA VOLADORA
TRAS LATIGAZO CONTRA LAS CUERDAS	
■	TIRAR DEL DEDO DEL PIE
DESDE EL POSTE, RIVAL EN EL SUELO	
● + ×	PRESA DE LA ESTRELLA FUGAZ
DE PIE AL LADO DEL RIVAL EN EL SUELO	
←/→, ↓, ●	CAÍDA Y CODAZO AL BRAZO
←/→, ↑, ●	PRESA DE BRAZO GIRATORIA
DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO	
←/→, ↓, ■	PRESA EN LA PIERNA "Nº 4"
DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL TIRADO	
←/→, ↓, ▲	AHOGA CON PRESA DE PIERNA
RIVAL ENGANCHADO EN POSTE	
↑, ↑, ▲ (O ↓, ↓, ▲)	TIJERETA DE CABEZA VOLADORA
RÚBRICA:	
AMBOS DE PIE	
↑, ↓, ● (O ↓, ↑, ●)	HURACÁN
REMATE:	
AMBOS DE PIE	
←, →, ■ (o→, ←, ■)	MÚSICA CON LA BARBILLA



◄ El 'Chaval' (de la perilla) te soltará un 'Crucifijo' y te hará morder la lona con su 'Presa de la Estrella Fugaz' antes de que puedas oír su 'Música'.

JACQUELINE

Es miembro de HMM (Hermanas Muy Malas, para entendernos) y tiene cierta tendencia a despojarse de la ropa con cualquier pretexto. Por suerte para nosotros.

AMBOS DE PIE	
←/→, ↓, ■	TIRÓN DEL PELO
←, →, ● (o →, ←, ●)	DDT
←/→, ↑, ▲	TIJERETA DE CABEZA VOLADORA
FORCEJEO	
↑, ↓, ↓, ● (o ↓, ↑, ↑, ●)	MAZA
←/→, ●	BULLDOG
←/→, ▲	COMBO DE TRES RODILLAZOS
←/→, ■	ESTIRÓN DE PIERNA
FORCEJEO POR DETRÁS	
←/→, ●	BULLDOG
←/→, ▲	CAÍDA ATÓMICA
←/→, ■	GOLPE BAJO
RIVAL ATURDIDO	
▲	GANCHO EUROPEO
■	CAÍDA Y PATADA
CORRIENDO	
■	PLACAJE A PUÑETAZOS
TRAS LATIGAZO CONTRA LAS CUERDAS	
■	PATADA ROTATORIA DE TOBILLO
DESDE EL POSTE, RIVAL DE PIE	
■ + ×	JUEGO DE HOMBRO
DE PIE AL LADO DEL RIVAL EN EL SUELO	
↑, ↓, ● (o ↓, ↑, ●)	SABLAZO DE PIE
DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO	
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	CABEZAZO A LA INGLE
DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL TIRADO	
↑, ↓, ▲ (o↓, ↑, ▲)	AHOGA CON PRESA DE PIERNA
REMATE:	
DESDE EL POSTE, RIVAL EN EL SUELO	
▲ + ●	CABEZAZO KAMIKAZE



◄ Esta tigresa tiene alguna salida muy violenta, así que ándate con ojo porque su 'Cabezazo a la ingle' puede ir seguido de un 'Cabezazo Kamikaze'.

CHYNA



Como ex miembro de D-Generation X y ahora formando parte del músculo de La Corporación, esta chica es que no para. Claro que quizá el que parezca un tío tenga algo que ver...

AMBOS DE PIE	
←/→, ↓, ▲	TOQUE A LA RODILLA EN CARRERA
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	TIRÓN DEL PELO
←/→, ↑, ▲	PLIS-PLÁS
←, →, ↑, ▲ (o →, ←, ↑, ▲)	HURACÁN
←/→, ↑, ■	LA GARGANTA
←/→, ↓, ●	ROMPEESPINAZOS FRONTAL
←, →, ■ (o →, ←, ■)	TIRÓN DE PIERNA
FORCEJEO	
←, →, ↑, ● (o →, ←, ↑, ●)	MAZA
←/→, ●	SÚPLEX DE BARRIGAS LATERAL
←/→, ▲	CAÍDA ATÓMICA INVERTIDA
←/→, ■	PARTEPECHOS
FORCEJEO POR DETRÁS	
←/→, ●	DDT INVERTIDO
←/→, ▲	PRESA DORMILONA
RIVAL ATURDIDO	
▲	GOLPE A LA INGLE
■	PATADA MAFIOSA
CORRIENDO	
●	PLACAJE A PUÑETAZOS
DESDE EL POSTE, RIVAL EN EL SUELO	
■ + ×	CAÍDA Y RODILLAZO
DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO	
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	CODAZO A LA INGLE
DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL TIRADO	
←/→, ↑, ▲	PATADA A LA COLUMNA
↑, ↓, ▲ (o↓, ↑, ▲)	AHOGA CON PRESA DE PIERNA
RIVAL ENGANCHADO EN POSTE	
↑, ↑, ▲ (o ↓, ↓, ▲)	PRESA SUPERIOR
RÚBRICA:	
FORCEJEO POR DETRÁS	
←/→, ■	ESCALERAS ABAJO
REMATE:	
AMBOS DE PIE	
←/→, ↓, ■	PEDIGRÍ

JERRY LAWLER



The King es una de las superestrellas más veteranas de la WWF y tiende a comentar más que luchar. Si él está en el cuadrilátero, ¿quién hay en la cabina de comentaristas?

AMBOS DE PIE	
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	TIRÓN DEL PELO
←/→, ↓, ▲	APLASTABARBILLAS
←/→, ↑, ▲	PLIS-PLÁS
←, →, ● (o →, ←, ●)	ROMPECUELLOS GIRATORIO
FORCEJEO	
←/→, ●	SÚPLEX DE BARRIGAS SUPERIOR
←/→, ▲	CAÍDA ATÓMICA INVERTIDA
←/→, ■	ROMPEESPINAZOS
FORCEJEO POR DETRÁS	
←/→, ●	BULLDOG
←/→, ▲	PRESA DORMILONA
←/→, ■	TIRÓN ABDOMINAL
RIVAL ATURDIDO	
▲	GRAN SACUDIDA
■	CAÍDA Y PATADA
CORRIENDO	
●	BLOQUEO CORPORAL
TRAS LATIGAZO CONTRA LAS CUERDAS	
●	SUPERCOSTALAZO
DESDE EL POSTE, RIVAL TIRADO	
■ + ×	CAÍDA Y PUÑETAZO
DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO	
←, →, ● (o →, ←, ●)	PUÑETAZOS
DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO	
←, →, ■ (o →, ←, ■)	TABLA DE SURF
DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL TIRADO	
←/→, ↓, ▲	APRETÓN DEL CAMELLO
RIVAL ENGANCHADO EN POSTE	
↑, ↑, ● (O ↓, ↓, ●)	SÚPLEX DE BARRIGAS EN CUERDA SUPERIOR
↑, ↑, ■ (o ↓, ↓, ■)	PALO
RÚBRICA:	
FORCEJEO	
←, →, ■ (o→, ←, ■)	GRAN PUÑETAZO A LA CABEZA
REMATE:	
REMATE	
←/→, ↑, ▲	MAZA

PAUL BEARER



Puede que el manager de The Undertaker gaste una talla de cinturón superior a la de la mayoría de luchadores, pero eso no va hacer que deje de patear unos cuantos traseros en el nombre del mal.

AMBOS DE PIE	
←, →, ■ (o →, ←, ■)	TIRÓN DEL PELO
←/→, ↓, ▲	GOLPE CON CAÍDA ADELANTE
←/→, ↓, ●	DDT
↑, ↓, ● (o ↓, ↑, ●)	SÚPLEX DE BARRIGAS LATERAL
FORCEJEO	
←, →, ↑, ● (o →, ←, ↑, ●)	MAZA
←/→, ●	SÚPLEX DE BARRIGAS LATERAL
←/→, ▲	DDT
←/→, ■	PARTEPECHOS
FORCEJEO POR DETRÁS	
←/→, ●	DDT INVERTIDO
←/→, ▲	PRESA DORMILONA
←/→, ■	GOLPE BAJO
RIVAL ATURDIDO	
▲	CUCHILLADA A LA GARGANTA
■	PATADA MAFIOSA
DESDE EL POSTE, RIVAL DE PIE	
● + ×	PRESA CORPORAL
DE PIE AL LADO DEL RIVAL TIRADO	
↑, ↓, ● (o ↓, ↑, ●)	SABLAZO DE PIE
DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO	
↑, ↓, ↑, ■ (o ↓, ↑, ↓, ■)	RETORCER LOS PIES
DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO	
↑, ↓, ▲ (o ↓, ↑, ▲)	ESTRUJAR CABEZA
RIVAL ENGANCHADO EN POSTE	
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	BULLDOG OSCILANTE
RÚBRICA:	
AMBOS DE PIE	
←, →, ▲ (o →, ←, ▲)	ABRAZO DEL OSO
REMATE:	
DESDE EL POSTE, RIVAL EN EL SUELO	
● + ×	BUFÉ

HEAD



Es muy extraño encontrar una cabeza de maniquí en un juego de lucha, pero Head es uno de los personajes más fuertes: ¡tiene los remates de los demás como movimientos normales!

AMBOS DE PIE	
←/→, ↑, ●	BOMBA EN CARRERA
←, →, ▲ (o →, ←, ▲)	DDT CON IMPLANTE
↑, ↓, ▲ (o ↓, ↑, ▲)	MANOTADA
←/→, ↓, ●	ABRAZO DE GORILA
←, →, ■ (o →, ←, ■)	DOBLE SÚPLEX DE GANCHO
FORCEJEO	
←/→, ●	SÚPLEX DEL ENTRECOT
←/→, ▲	A POR EL CEREBRO FRONTAL
←/→, ■	BOMBA
FORCEJEO POR DETRÁS	
←/→, ●	BOMBA INVERSA
←/→, ▲	SÚPLEX VERTICAL INVERTIDO
←/→, ■	ROMPECUELLOS ADORMECEDOR
RIVAL ATURDIDO	
▲	AGARRAR CABEZA Y PUÑETAZO
■	PATADA LATERAL
CORRIENDO	
■	PRESA VERTICAL
TRAS LATIGAZO CONTRA LAS CUERDAS	
■	TORBELLINO
DESDE EL POSTE, RIVAL TIRADO	
● + ×	PRESA DE LA ESTRELLA FUGAZ
DE PIE AL LADO DEL RIVAL TIRADO	
↑, ↓, ● (o↓, ↑, ●)	MUERTE DESDE EL CIELO
DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL TIRADO	
↑, ↓, ■ (o ↓, ↑, ■)	CANGREJO ELEVADO
DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL TIRADO	
↑, ↓, ▲ (o ↓, ↑, ▲)	ESTRANGULAMIENTO GAMMA
RÚBRICA:	
FORCEJEO POR DETRÁS	
↑, ↓, ● (o ↓, ↑, ●)	A POR EL CEREBRO INVERTIDO
REMATE:	
FORCEJEO	
↑, ↓, ● (o ↓, ↑, ●)	SUPERCOSTALAZO EN SUSPENSO

Editor: **Konami**
Distribuidor: **Konami**
Precio: **8.490 pesetas**

segunda parte

SILENT HILL

Si la **espeluznante** primera parte del mes pasado te dejó **tieso de miedo**, prepárate para llegar a la antesala del final de esta terrorífica aventura.

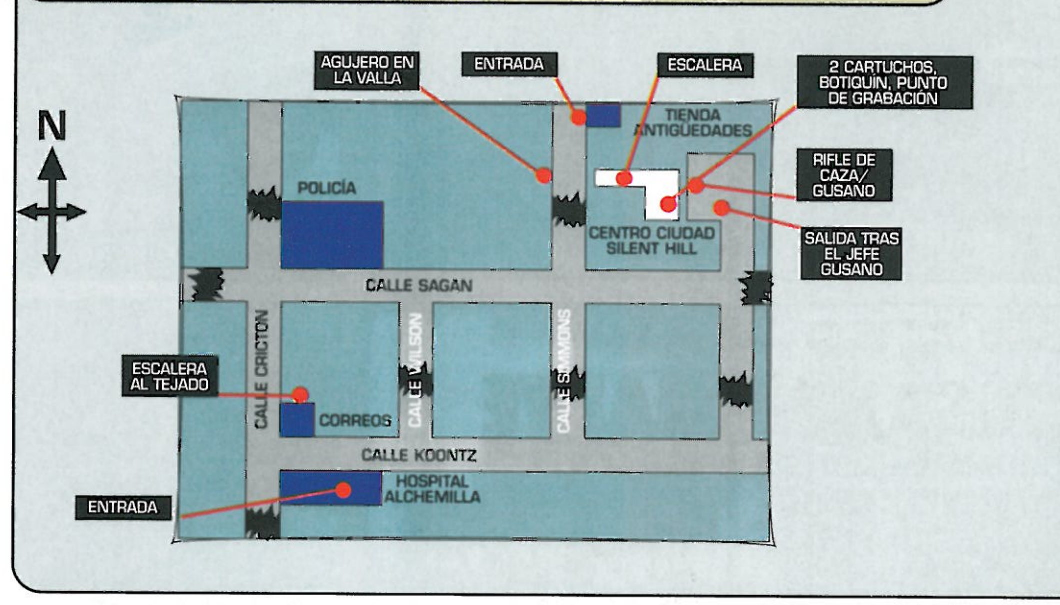
TOMA EL CONTROL



ÁREA RESIDENCIAL CENTRO DE SILENT HILL

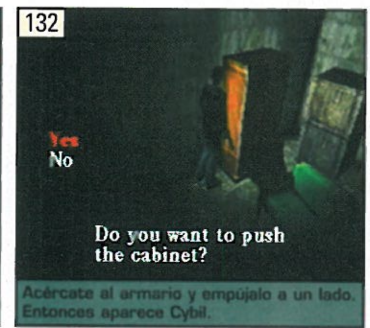
La zona residencial (Old Silent Hill) es donde empieza la aventura de Harry. Es un área grande en la que encontrarás muchas pistas sobre los extraños sucesos del juego. Con este mapa de aquí abajo no tendrías que tener ningún problema para hallarlas y no perderte por ahí.

centro de Silent Hill alternativo



131

Dirígete a la tienda de antigüedades, en el rincón Nordeste.

132


Acércate al armario y empújalo a un lado. Entonces aparece Cybil.

133

Una vez que Cybil haya acabado, vete por el túnel y entra en el altar.

134

Toma el hacha, examina el altar e intenta irte por el agujero.

135

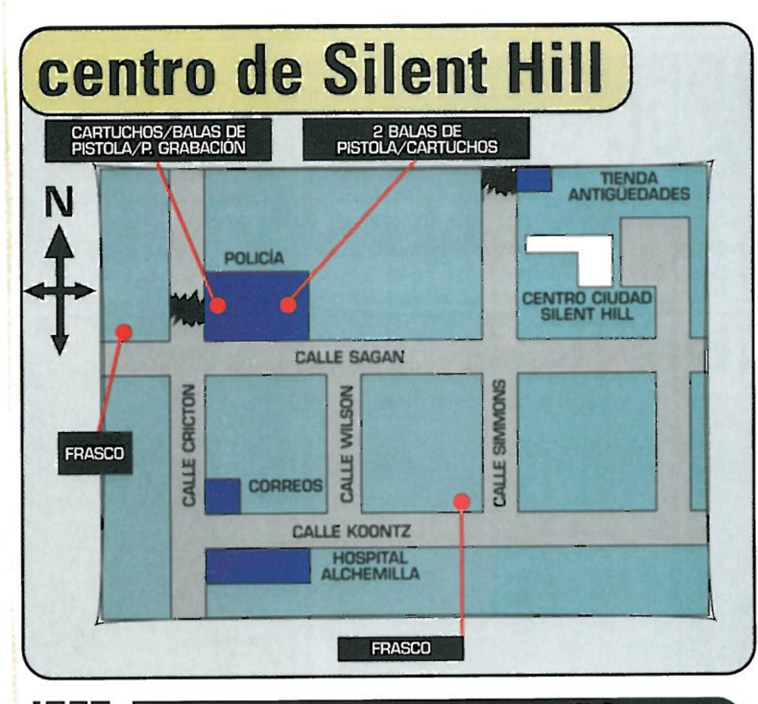

Tras perder el conocimiento, despiertas en el hospital de Alchemilla con Lisa.

136

Después de esa experiencia, despiertas en una tienda de antigüedades alternativa.

Nota: Esta guía es para ver el final Bueno+ del juego. Para los finales alternativos, mira el recuadro "Finales".

centro de Silent Hill

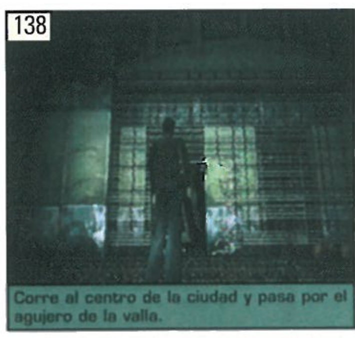


137



Sal de la tienda de antigüedades y vuelve a las calles de Silent Hill.

138



Corre al centro de la ciudad y pasa por el agujero de la valla.

139



Sube por la escalera mecánica para iniciar una extraña secuencia de vídeo en una TV.

140



Nada más pasar la puerta del segundo piso hay una plataforma insegura: ve por ella.



JEFE **Este gusano gigante es sorprendentemente fácil**
Sigue estos sencillos pasos para deshacerte de él

GUSANO GIGANTE

Antes de enfrentarte al gusano gigante coge el rifle de caza que hay junto a la pared. Haz que Harry no pare de moverse durante el rifirrafe. Da un paso atrás cuando aparezca el gusano y empieza a dispararle sin parar. Para dañarle –que es la idea– tendrás que acertarle de lleno unas cuantas veces; él se enrollará sobre sí mismo cual bicho de bola para evitar las balas de tu pistola, tu rifle o tu escopeta. Al cabo de unos segundos, el bicharraco atravesará la pared dejando un gran agujero por el que podrás salir a la calle.

141

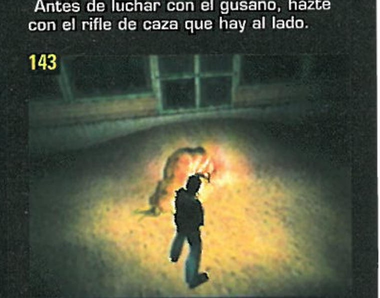


Antes de luchar con el gusano, hazte con el rifle de caza que hay al lado.

142

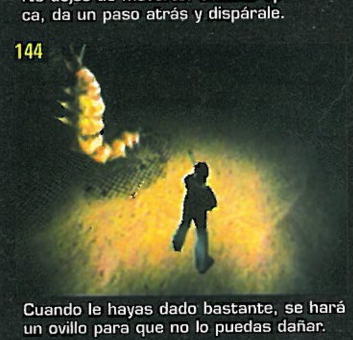
No dejes de moverte. Cuando aparezca, da un paso atrás y dispárale.

143



Para dañar al gusano te hará falta una buena cantidad de tiros.

144

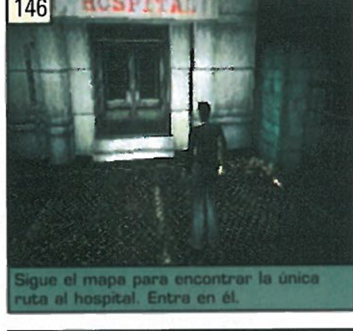


Cuando le hayas dado bastante, se hará un ovillo para que no lo puedas dañar.

145

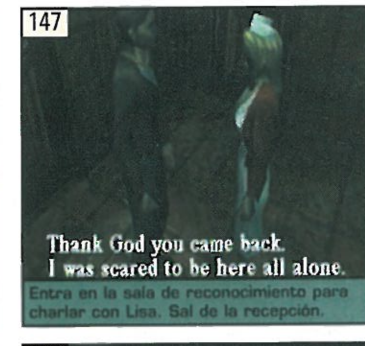
Algunos segundos después atraviesa la pared y sale a la calle.

146



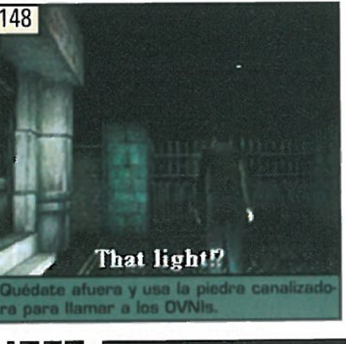
Sigue el mapa para encontrar la única ruta al hospital. Entra en él.

147



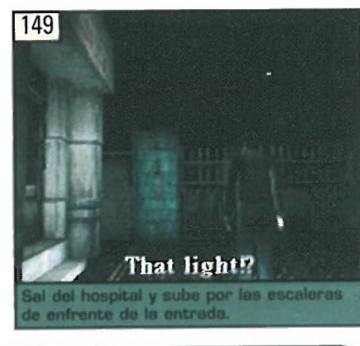
Entra en la sala de reconocimiento para charlar con Lisa. Sal de la recepción.

148



Quédate afuera y usa la piedra canalizadora para llamar a los OVNIs.

149



Sal del hospital y sube por las escaleras de enfrente de la entrada.



JEFE **Bicharraco volador, poco mordedor**
Sigue nuestros consejos y te lo pulirás

GUSANO ALADO

150

Ojo con la cola del gusano, ya que intentará darte con ella, ¡y duele!

151



Endósale enseguida tantos cartuchos de rifle como puedas.

152



Deberías poder eliminar a esa amenaza alada con unos pocos tiros.



casco antiguo





Vuelve al viejo Silent Hill. Llegarás de forma automática a la central depuradora.

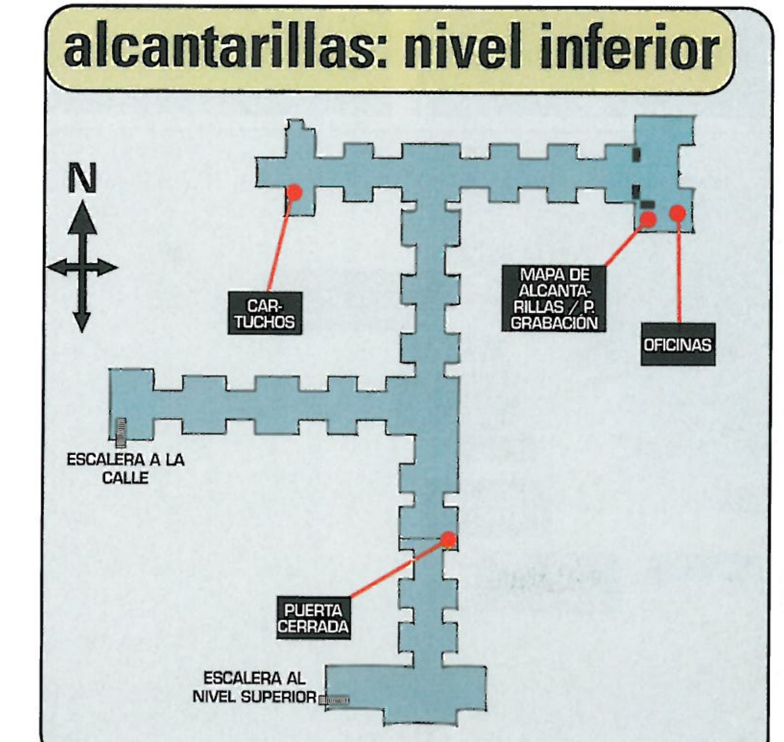


Equípate con el martillo y úsalo para romper la puerta de la valla.



Cuando entres, baja por la escalera a las cloacas de debajo.

alcantarillas: nivel inferior



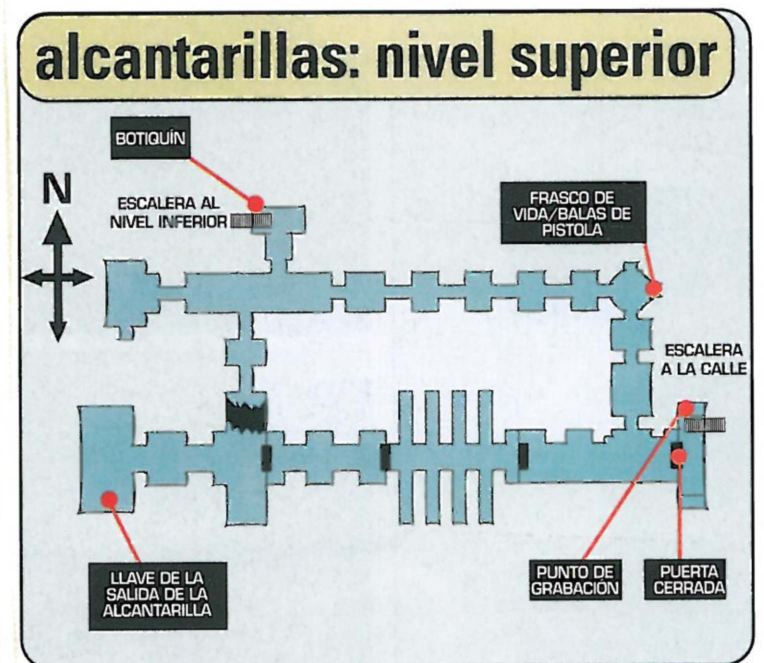


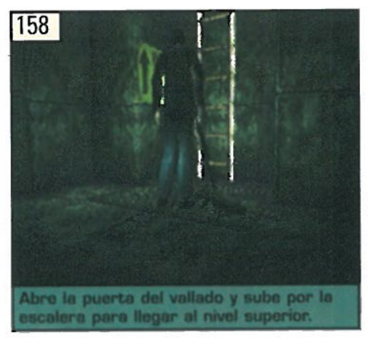
Dirígete al área de la oficina y toma el mapa del alcantarillado.

157
Pilla la llave que hay en la mesa y dirígete a la puerta cerrada que queda más al Sur.


¡Argh! Vuelve nuestra rubia favorita...

alcantarillas: nivel superior

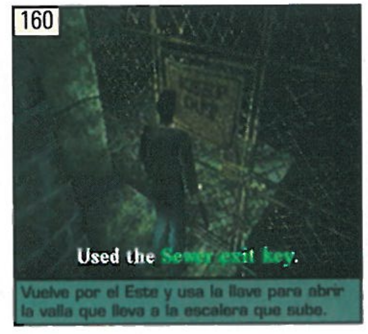




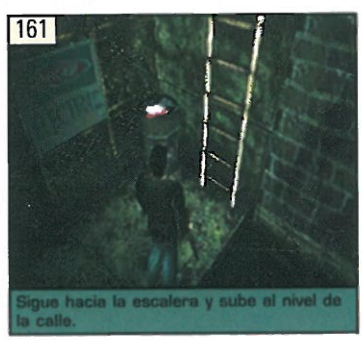
Abre la puerta del vallado y sube por la escalera para llegar al nivel superior.



Hallarás la llave de salida de las alcantarillas en un charco de sangre.



Vuelve por el Este y usa la llave para abrir la valla que lleva a la escalera que sube.



Sigue hacia la escalera y sube al nivel de la calle.

ÁREA TURÍSTICA

La odisea de Harry continúa en el área turística, que se parece bastante al resto de Silent Hill. El destino final de tu aventura depende de si aquí lleves a cabo ciertos recaditos para salvar a este pueblucho y encontrar a tu hija Cheryl.



Acércate al tablón de información para obtener el mapa del área turística.



Mapa en mano, encamínate al bar de Annie para encontrarte al Dr. Kaufmann.

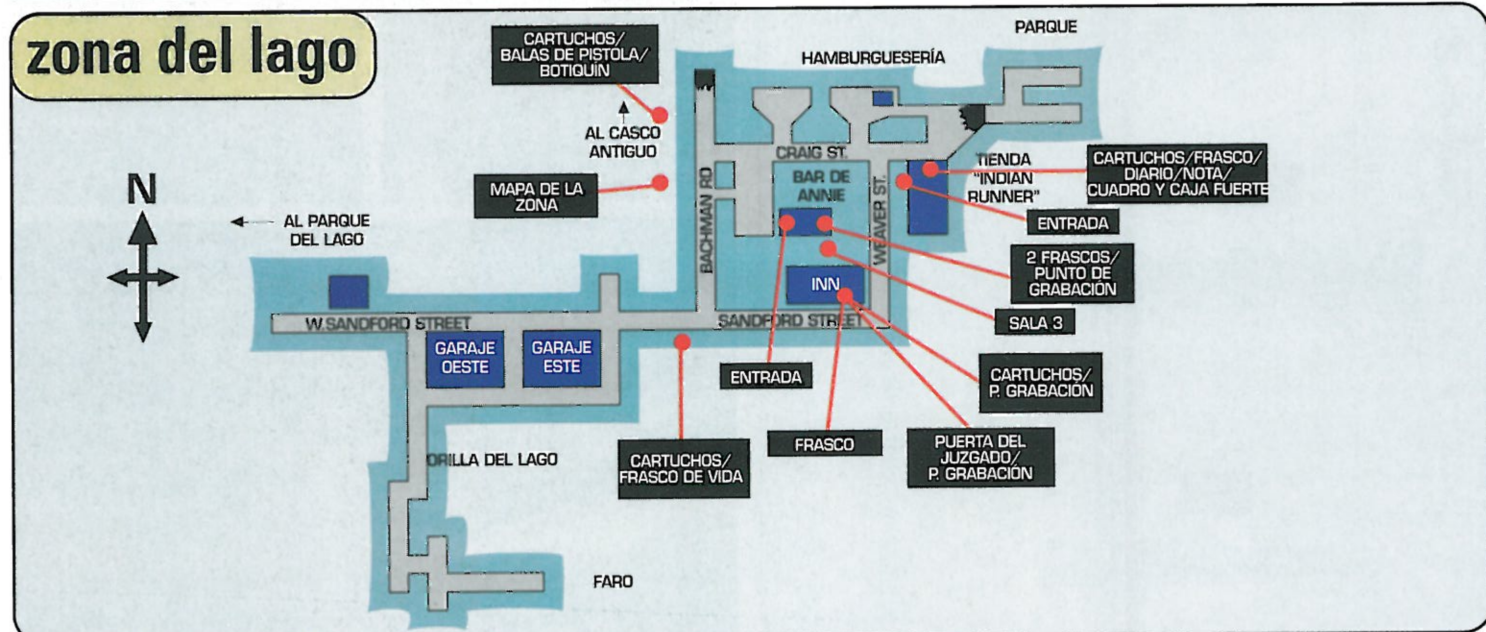


Al entrar en el bar, habrá una breve secuencia de vídeo.



[Ver recuadro "Finales"] Toma el paquete que se dejó Kaufmann.

zona del lago








166
Sal del bar. Usa el código del recibo (0473) en la puerta de la tienda "Indian Runner".


167
Cuando hayas abierto la puerta, acércate al mostrador.



168
Echa un vistazo al diario, la nota y la imagen colgada en la pared.



169
Abre el cajón de detrás del mostrador para dar con la llave de la caja fuerte.

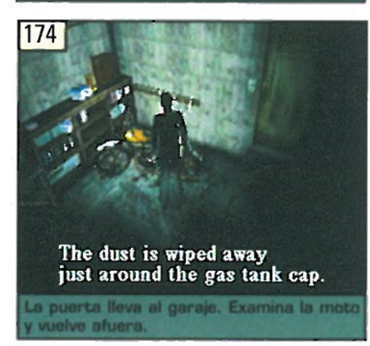

170
Toma la llave y úsala para abrir la caja fuerte junto a la caja registradora.


171
Sal de "Indian Runner" y vete al mesón.



172
Usa la combinación de la nota de "Indian Runner" (0886) para abrir la puerta.


173
Dentro, hazte con el imán del sofá y cruza la puerta que hay cerca.



174
La puerta lleva al garaje. Examina la moto y vuelve afuera.


175
Ve por la única puerta abierta a la siguiente sala. Sal por la nueva puerta.


176
Ésta da al patio. Usa la piedra canalizadora si la tienes.


177
Ve a la sala del Dr. Kaufmann (Número 3) y usa su llave.

lago alternativo

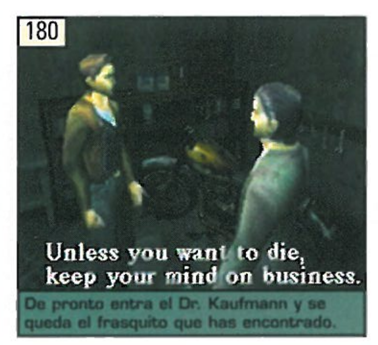
BURGER BAR
PARQUE
N
AL CASCO ANTIGUO
CRAIG ST.
BAR DE ANNIE
TIENDA "INDIAN RUNNER"
BACHMAN RD.
WEAVER ST.
CARTUCHOS/ FRASCO DE VIDA
AL PARQUE DEL LAGO
INN
W.SANDFORD STREET
SANDFORD STREET
GARAJE OESTE
GARAJE ESTE
ENTRADA A LA ALCANTARILLA
BARCA
ORILLA DEL LAGO
BALAS DE PISTOLA/ CARTUCHOS/ FRASCO DE VIDA
FARO



Empuja el cofre a un lado y usa el imán para conseguir la llave de la moto.



Regresa al garaje. Usa la llave de la moto para hallar un frasquito de vidrio.

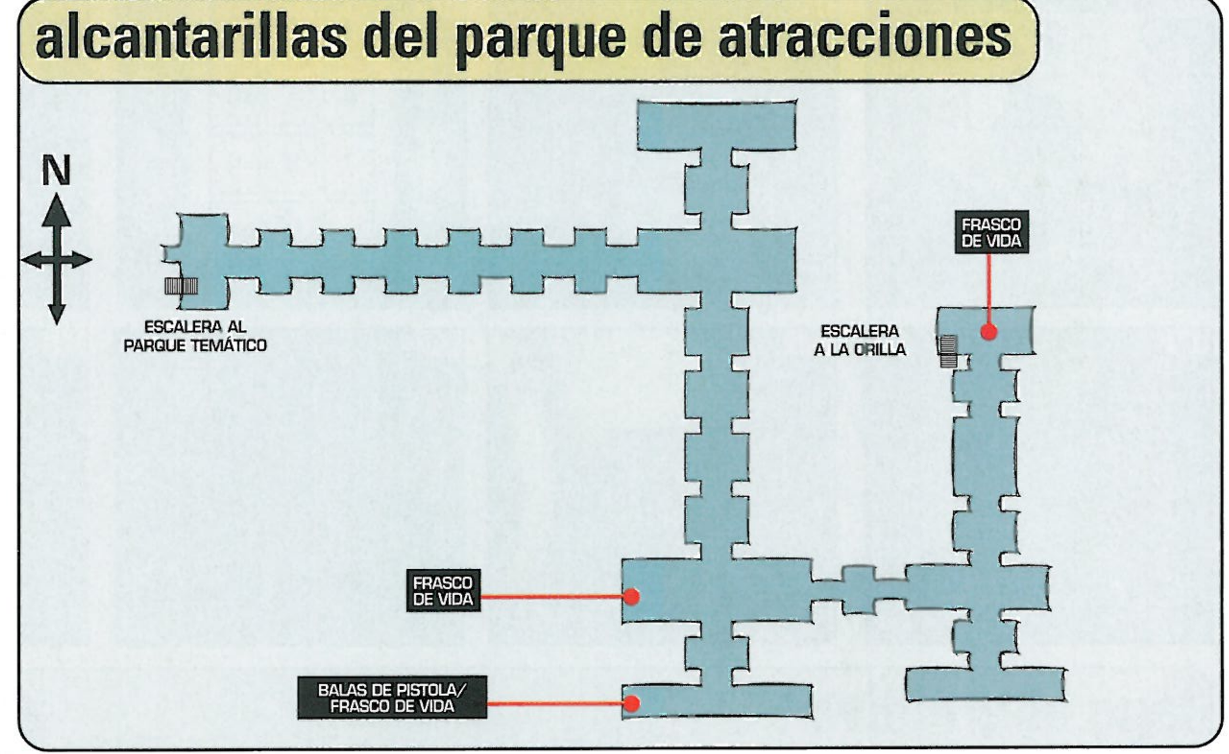


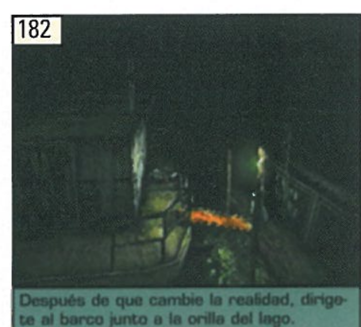
De pronto entra el Dr. Kaufmann y se queda el frasquito que has encontrado.



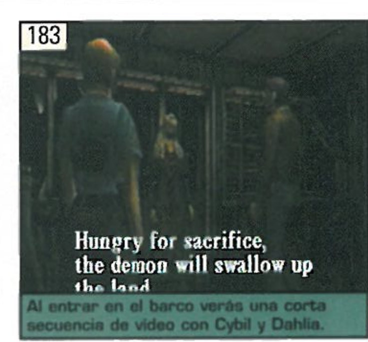
Sal del motel. Corre por la calle Sandford hasta que cambie la realidad.

alcantarillas del parque de atracciones





Después de que cambie la realidad, dirígete al barco junto a la orilla del lago.



Al entrar en el barco verás una corta secuencia de vídeo con Cybil y Dahlia.



Antes de dejar el barco, usa la piedra canalizadora si la tienes.



Sal por la otra puerta y vete al faro por medio de los escalones y los tablones.



Cuando llegues al faro, sube por las escaleras hasta arriba del todo.



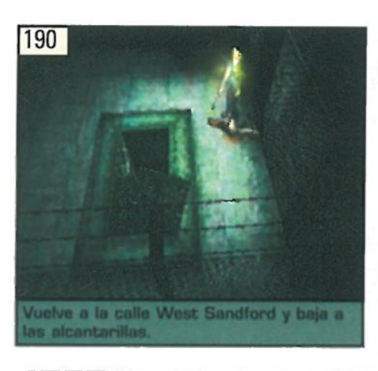
En lo alto hay una señal de Samael y una imagen fantasmal de Alessa.



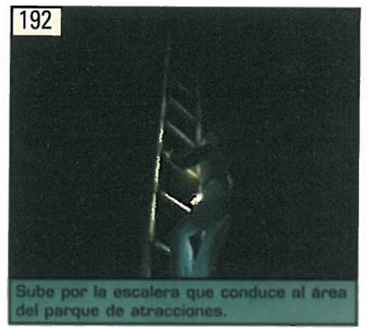
[Ver recuadro "Final del OVNI"] Usa la piedra canalizadora por última vez.



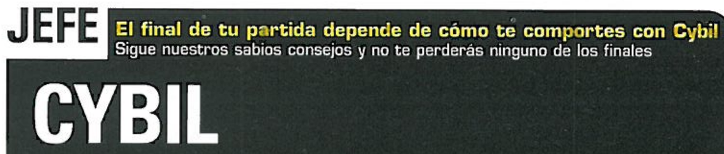
Al dirigirte de vuelta al barco, el juego te llevará allí de forma automática.


190 Vuelve a la calle West Sandford y baja a las alcantarillas.


191 Toma el mapa del alcantarillado en la pared. Ve por la siguiente escalera hacia arriba.


192 Sube por la escalera que conduce al área del parque de atracciones.


193 Acércate al tiovivo y sube las escaleras para enfrentarte al siguiente jefe.



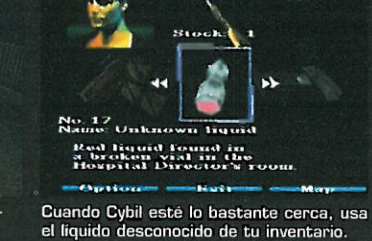
JEFE

El final de tu partida depende de cómo te comportes con Cybil

Sigue nuestros sabios consejos y no te perderás ninguno de los finales

CYBIL

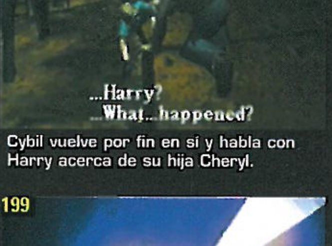

194 [Ver recuadro "Finales"] Sorpresa, sorpresa. ¡Cybil es la siguiente jefa!



195 Cuando Cybil esté lo bastante cerca, usa el líquido desconocido de tu inventario.


196 Harry le echa el líquido a Cybil, con lo cual el parásito se va de ella.





197 Cybil vuelve por fin en sí y habla con Harry acerca de su hija Cheryl.

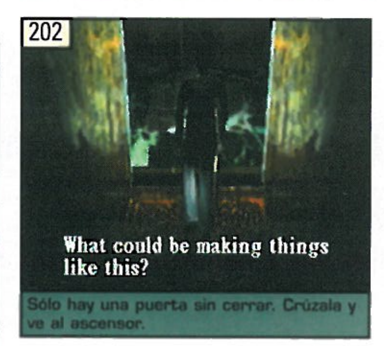
198 De repente, Alessa sale de las tinieblas y Harry se enfrenta a ella.


199 Mediante los flauros, Harry logra vencer el hechizo de Alessa.

200 Muy debilitada, Dahlia Gilespie muestra que Alessa es ¡su hija!



201 Harry despierta en el hospital alternativo con Lisa Garland.



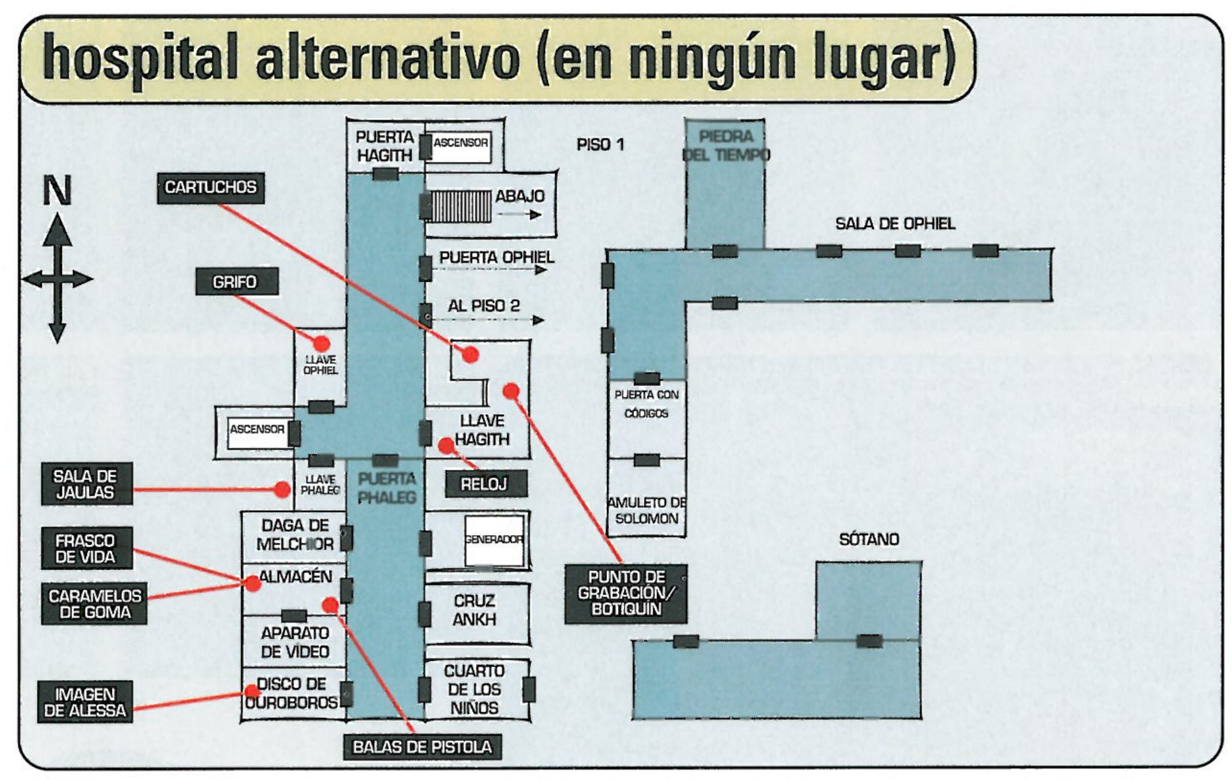
202 Sólo hay una puerta sin cerrar. Crúzala y ve al ascensor.



203 Baja las escaleras, que llevan a un aula. Examina el único pupitre.



hospital alternativo (en ningún lugar)




204 Sal por la otra puerta. Toma el destornillador y los alicates de la mesa.


205 Vuelve al primer piso y entra en la sala que contiene el grifo.

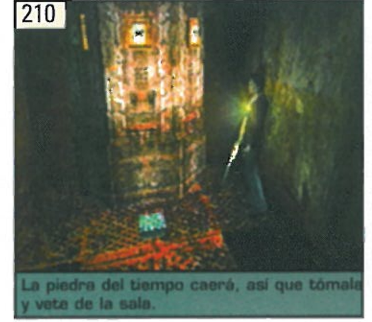

206 Usa los alicates en el grifo para hacerte con la llave de Ophiel.



207 Deja la sala y ve a la puerta de Ophiel. Avanza por ella.


208 Abre la segunda puerta a tu izquierda y entra en la sala de la piedra del tiempo.


209 Acércate a las placas de la pared del fondo y pulsa, de izquierda a derecha: 6, 4, 8.

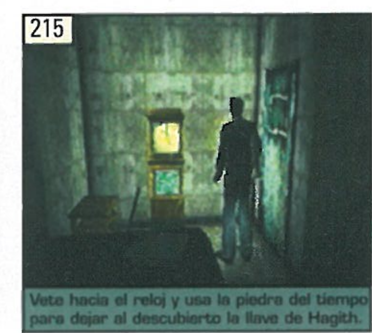

210 La piedra del tiempo caerá, así que tómala y vete de la sala.


211 Vete hasta la puerta cifrada y examina el panel.


212 Introduce el código "ALERT" para abrir la puerta y crúzala.


213 Ve avanzando hasta hallar el amuleto de Salomon en la pared del fondo.

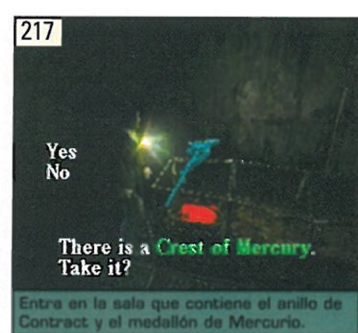

214 Píllate el amuleto. Al salir de la siguiente sala aparecerá Lisa.


215 Vete hacia el reloj y usa la piedra del tiempo para dejar al descubierto la llave de Hagith.



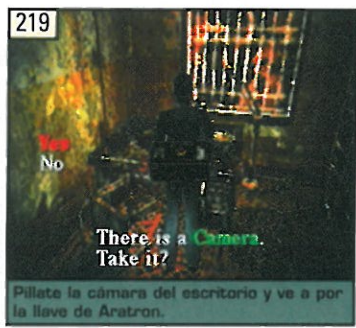



216
Usa la llave de Hagith en su puerta y ve en ascensor al segundo piso.

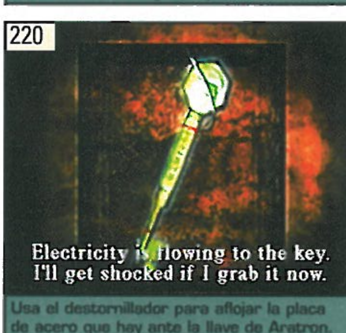


217
Entra en la sala que contiene el anillo de Contract y el medallón de Mercurio.


218
Hazte con ellos. Ahora ve a la sala que contiene la cámara.



219
Pillate la cámara del escritorio y ve a por la llave de Aratron.



220
Usa el destornillador para aflojar la placa de acero que hay ante la llave de Aratron.


221
Pero ahora no tomes la llave; en vez de eso, dirígete a la puerta de teletransporte 1.


222
Toma el ascensor por medio de la puerta Hagith para subir al tercer piso.



223
Usa la cámara en los lienzos a cada lado del altar para revelar unos símbolos.


224
Las imágenes de los lienzos se usan para introducir los códigos de cada puerta.


225
Los símbolos del lienzo de la izquierda corresponden a la puerta de la izquierda.


226
Los símbolos del lienzo de la derecha corresponden a la puerta de la derecha.

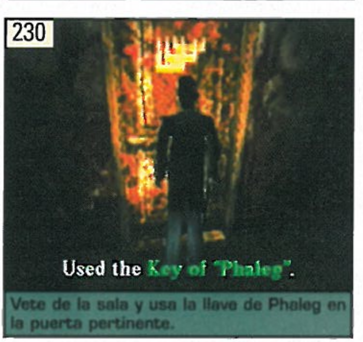

227
Cruza la puerta de la izquierda y toma la llave que hay en la silla.



228
Sal del altar, baja al primer piso y métete en la sala de la jaula del pájaro.



229
Usa la llave para abrir la jaula de pájaro y obtener la llave de Phaleg.



230
Vete de la sala y usa la llave de Phaleg en la puerta pertinente.



231
Entra en la sala que contiene la daga de Melchior. Examina el armario.

SANGRIENTO FINALES

Sigue nuestras instrucciones
Si quieres ver todos los finales, lee bien

Hay cinco finales en *Silent Hill*: cuatro normales y uno especial. Estos son los pasos que debes realizar (o ignorar) si quieres verlos:

MALO
DR. KAUFMANN - IGNORA LOS PASOS 167 A 182 (AMBOS INCLUSIVE).
MATAR A CYBIL - IGNORA LOS PASOS 197 A 199 (AMBOS INCLUSIVE).

MALO+
DR. KAUFMANN - IGNORA LOS PASOS 167 A 182 (AMBOS INCLUSIVE).
SALVAR A CYBIL - SIGUE TODOS LOS PASOS EN LOS QUE ESTÉ IMPLICADA CYBIL.

BUENO
DR. KAUFMANN - SIGUE TODOS LOS PASOS EN LOS QUE ESTÉ IMPLICADA CYBIL.
MATAR A CYBIL - IGNORA LOS PASOS 197 A 199 (AMBOS INCLUSIVE).

BUENO+
DR. KAUFMANN - SIGUE TODOS LOS PASOS EN LOS QUE ESTÉ IMPLICADA CYBIL.
SALVAR A CYBIL - SIGUE TODOS LOS PASOS EN LOS QUE ESTÉ IMPLICADA CYBIL.

OVNI
PIEDRA CANALIZADORA - SIGUE LOS CINCO PASOS DE LA GUÍA: 60, 150, 178, 186, Y 190.



LIBRO DE RUTA

Editor: **Sony**
Distribuidor: **Sony**
Precio: **3.990 pesetas**

MEDIEVIL

Sony ha **bajado el precio** de esta **excelente** aventura de acción de un sablazo; si todavía no la tienes, **mueve el esqueleto** hasta la tienda más cercana y aprovecha nuestra guía para **no dejar títere con cabeza**.



TRUCOS

Si con nuestra gloriosa guía no tienes suficiente, puedes usar estos viles trucos para allanar el camino a Sir Fortesque.

Salto de nivel, inmunidad y cáliz

En el menú de pausa del juego —que no en el de inventario— mantén apretado L2 todo el rato y luego pulsa habilidosamente ↓, ↑, ■, ▲, ▲, ●, ↓, ↑, ■, ▲. Aparecerán nuevas opciones para pasar de nivel, conseguir inmunidad o apropiarte del cáliz de la fase sin esfuerzo.

Vídeo, sonido y más

Un código para los reyes de las trampas: mantén pulsado todo el rato L2 e intenta no perderte al pulsar ▲, ●, ▲, ●, ●, ▲, ←, ●, ↑, ↓, →, ●, ←, ←, ▲, →, ●, ←, ←, ▲, ●, ↓, ●, ●, →. Podrás ver todas las imágenes de vídeo del juego, dispondrás de un menú de sonido, alterarás la vista de la cámara a tu antojo, tendrás la opción de eliminar a los enemigos y conseguirás tener oro y armas ilimitadas. Sin embargo, es recomendable no utilizar este truco al mismo tiempo que el anterior porque alguna de estas opciones podría no aparecer.




1.1



1 LA CRIPTA DE DANI

Lee los libros que hay por ahí y te enterarás de muchas cosillas. Recoge la espada pequeña, las dagas arrojadizas y la botella del elixir de la vida. Luego baja por el pasillo de la izquierda para alcanzar la Runa de la Estrella [1.1]. En este nivel también podrás encontrar el escudo de cobre y monedas. Vuelve por el pasillo y gira a la izquierda; la puerta se abrirá [1.2] y la salida del nivel está escaleras arriba.

2 EL CEMENTERIO

Sigue camino adelante cargándote a los zombis que te ataquen. Tendrás que matar más zombis cuando llegues al montículo, y luego podrás tomar la Runa de la Tierra a la derecha [2.1]. Continúa sablazo arriba, sablazo abajo sin salir del camino; si entras en la fuente verde podrás restaurar tu salud. Abre la puerta de la Runa de la Tierra, listo para trocear más zombis [2.2], recoge la Runa del Caos y las monedas y vuelve atrás (puedes volver a usar la fuente si lo necesitas).

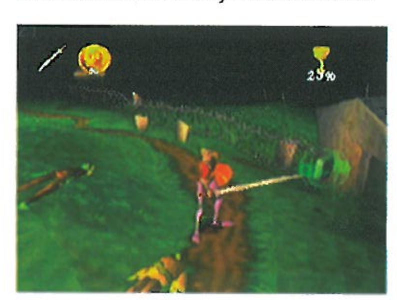
Sube los peldaños para abrir las puertas de la Runa del Caos. Despáchate a gusto con los zombis, dirígete a la estatua del ángel y, si le pegas un sablazo, girará y se abrirán las puertas de tu derecha que llevan al Cáliz (aunque aún no puedes pillarlo) [2.3]. Continúa bajando el camino, pasa las Puertas del Cráneo y mata a un número suficiente de no-muertos como para que el Cáliz sea seleccionable; entonces vuelve hacia la estatua y cógelo. Dale dos estocadas al ángel para que se abran las puertas del otro lado, y entra para tomarte un trago de la botella de vida. Déjate caer al otro lado y sigue adelante hasta llegar a otra fuente de salud que está en una colina. Cruza el agua, liquida más zombis y pilla otro escudo de cobre. Cuidado al pasar por el puente, porque te podrías ahogar en el agua [2.4]. Entra en la Sala de los Héroes y, en la baldosa que está en frente de la estatua que está a la izquierda, ganarás una ballesta [2.5]. Ahora ya puedes retroceder y salir del nivel.


2.2

3 COLINA DEL CEMENTERIO

Ve por la izquierda para dar cuenta de los zombis y pegarle al cofre del cráneo. Toma el recipiente de energía que hay en la esquina y activa la gárgola para comprar algo de munición. Ahora ve hacia las piedras rodantes y pásalos saltando y esquivándoles [3.1]. Sube los primeros peldaños y ve a la izquierda para sacar del cofre el escudo de cobre; luego tírate abajo y aniquila unos cuantos zombis más, abre el cofre y coge el garrote. Úsalo contra una de las tres rocas que hay en la puerta, y luego sigue adelante hasta la puerta del otro extremo. Aquí emplea la espada corta para matar a los zombis y luego aporrea la roca con el garrote para entrar en la cueva [3.2].

Pasa por la puerta, mata a los zombis con la espada, vuelve fuera y mete el garrote en el fuego para convertirlo en una antorcha. Vuelve corriendo a la cueva y sube las escaleras; tira la antorcha en medio para encender fuego [3.3], y aparecerán unos cuantos zombis. Envíalos al limbo de los píxels y no dejes escapar el recipiente de energía, las monedas, el talismán de la bruja, el escudo de cobre y el Cáliz.





Vuelve fuera y retrocede hasta pasar los cantos rodados. Ve siempre hacia arriba y, de momento, ignora todos los objetos que encuentres para llegar a la cima lo antes posible. Cuando las piedras rodantes hayan desaparecido, coge las monedas y restaura tu salud en la fuente [3.4]. Antes de salir por las puertas, retorna al camino para recogerlo todo. En la Sala de los Héroes recoge la botella de vida en la estatua de la izquierda.


3.2


3.3


3.4

5 REGRESO AL CEMENTERIO

En el mapamundi, ve por el Sur a la colina del cementerio y luego por el Sudeste a Regreso al Cementerio.

Sacude a los zombis y pasa corriendo el puente [5.1]. Machaca más zombis y recoge las monedas del montículo. Sigue el camino de ceniza sin dejar de matar zombis (dale al cofre del cráneo para lograr un buen impacto) y toma el recipiente de energía del rincón del fondo. Salta a la derecha para hacerte con el Escudo de Plata del cofre y las monedas [5.2]. Cómprale unos cuantos proyectiles de ballesta a la gárgola.

4 EL MAUSOLEO DE LA CIMA DE LA COLINA

Baja por el vestíbulo rechazando a los diablillos que llegan. Toma el garrote del cofre del fondo y úsalo para abrir a golpes la tumba bajo los rayos de luz azul, donde hallarás un Frasco de Energía [4.1]. Luego abre la tumba que hay más a la derecha para tirarte al túnel.

Atraviesa el cristal y mata a los diablillos; luego cárgate la ventana roja de la izquierda, salta los pinchos y baja por la pendiente. Mata más diablillos y hazte con el Frasco de Energía. Al recoger la Runa de la Tierra, el suelo empezará a desplomarse, así que ¡sube pitando de vuelta por la pendiente!

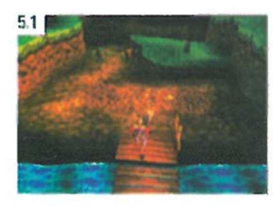
Cruza ahora el cristal púrpura y sube por la cuesta para abrir la puerta de la Runa de la Tierra. Déjate caer dentro y zurra a los diablillos; recoge las monedas y sube las escaleras. Mata a esos molestos diablillos y cúrate en la fuente. Ve a la derecha y recoge la Runa de la Luna, luego sigue por la derecha para encontrar la Runa del Caos y al organista esquelético. Cómprale suministros a la gárgola si te hacen falta.

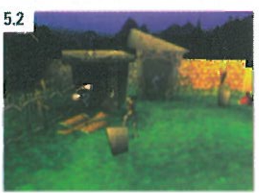
Vuelve por la izquierda y baja por el vestíbulo para entrar de nuevo en la tumba abierta. Rompe esta vez el cristal rojo de la derecha y salta los pinchos que hay pendiente abajo para abrir la puerta de la Runa de la Luna. Pasa saltando las púas, mata los diablillos y agénciate el recipiente de energía. Cuando recoges la partitura el suelo empieza a ceder (qué cosas, ¿eh?), así que ya tardas en volver a subir por la cuesta.

Vuelve con el organista y ponte frente a su organillo para usar la partitura. Cuando toque la nueva melodía se abrirá una puerta secreta en el fondo que revela monedas y el cáliz.

Vuelve por la izquierda, cruza la sala y baja las escaleras para abrir la puerta de la Runa del Caos. Empuja el bloque ardiente por el camino para derretir el corazón congelado. Vuelve por la escaleras a la vidriera grande, que se transformará enseguida en el mismísimo Señor de la Vidriera. Aléjate de él hasta que produzca su corazón y usa entonces la ballesta para dispararle justo en esa víscera repetidas veces [4.2], pero prepárate a salir por pies antes de que lance un ataque. Repite este proceso para provocarle un paro cardíaco y toma la Llave Calavera de su cuerpo hecho añicos. En la Sala de los Héroes, hazte con el martillo de la estatua del extremo derecho.

Nota: Si ahora vuelves a la cripta de Dani en el mapamundi, puedes echar abajo esa parte rojiza de la pared (justo a la izquierda del inicio) para hallar la botella de vida y monedas dobles.


5.1


5.2


5.3


5.4

Vuelve abajo y sube por los peldaños de piedra. Gira a la izquierda al llegar a la columna y sigue el estrecho saliente con hierba de la derecha hasta la fuente curativa. Ahora tírate al camino (o sea, échate a andar), toma las monedas y arrea a los zombis antes de usar la Llave Calavera para abrir las puertas **[5.3]**.

Atiza a los lobos que hay dentro y sigue el camino que da a la puerta de la Runa de la Estrella. Ve a la derecha, recoge las monedas con cuidado de no caer al agua y sube la cuesta que hay frente al puente para echarle el guante a la Runa de la Estrella **[5.4]**. Vuelve a la puerta por la parte de delante para abrirla. Toma las monedas y el frasco de energía antes de ir túnel abajo.

Baja por el pasadizo a la derecha del cáliz sin dejar zombi con cabeza. Salta hacia arriba al final para alcanzar el saliente de piedra. Mata los zombis, recoge las monedas y el recipiente de energía y empuja luego el bloque de piedra al agua por la derecha. Tírate al saliente inferior (y compra munición a la gárgola si la necesitas) y tira el bloque al agua empujándolo a la derecha. Baja de un salto a los bloques y regresa a la puerta de la Runa de la Estrella. Baja por el túnel, dirígete a la izquierda al llegar al cáliz y cárgate a los zombis; ya deberías haber eliminado bastantes como para hacerte con el cáliz, así que ve a por él. Salta al final del pasadizo izquierdo y empuja el bloque al agua por la izquierda. Salta encima suyo, pásalo para llegar a la fuente curativa y cruza las puertas.

Ahora viene la gran batalla con los Guardianes del Cementerio: dos lobos enormes que emplean la táctica del Guadiana: aparecen y desaparecen. Tú mantén pulsado △ para protegerte y, cuando un lobo se abalance sobre ti, dale para el pelo. Pronto los derrotarás y se abrirán las puertas. En la Sala de los Héroes, recoge los dos cofres de monedas de la estatua del fondo.



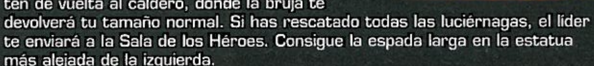
6 LA TIERRA ENCANTADA: CUEVAS DE LAS HORMIGAS

No se abre ninguna ruta nueva en el mapamundi: iremos por la del norte a la Tierra Encantada a fin de embarcarnos en una misión especial de bonificación.

Usa la ballesta para matar las ranas, gira a la izquierda y destruye las plantas junto al caldero de la bruja. Usa el Talismán de la Bruja junto al caldero para hacer que ésta aparezca **[6.1]**. Te asignará una misión especial (recoger siete trozos de ámbar) y te miniaturizará para que entres en los hormigueros.

Ve pendiente abajo y luego por la derecha, rompiendo el cristal para soltar la luciérnaga **[6.2]**. Toma las monedas y vuelve, torciendo a derecha en la bifurcación. Hazte con el garrote del cofre y acércate al portal para que la luciérnaga lo abra por ti.

Ve ahí abajo y toma él desvío de la izquierda. Aplasta la hormiga y las larvas y toma el primer trozo de ámbar. Sigue por ahí explorando túneles para hallar todos los demás trozos de ámbar y luciérnagas. Una vez que lo tenga todo, cárgate el cristal de la sala central para visitar a la hormiga reina. Ten cuidado con las hormigas soldado con martillo. Luego, cuando la reina se encabrite, puedes dispararle con la ballesta **[6.3]**. Ya muerta, entra en el pasadizo donde estaba su cabeza para que te transporten de vuelta al caldero, donde la bruja te



devolverá tu tamaño normal. Si has rescatado todas las luciérnagas, el líder te enviará a la Sala de los Héroes. Consigue la espada larga en la estatua más alejada de la izquierda.

6.1

6.2

6.3

7 CAMPOS DE ESPANTAPÁJAROS

Mata los espantapájaros (incluidos los que giran). Ignora lo que hayas leído en el libro; te hará falta aumentar tu cifra de enemigos muertos para conseguir luego el cáliz. Dirígete al redil y dale al lado derecho de la carreta para moverla **[7.1]**. Cruza el hueco que queda descubierto y baja por el camino al fuego. Ve a la izquierda a por monedas, vuelve y ve por la derecha a por el recipiente de energía. Cómprale munición a la gárgola, vuelve por el camino y cruza el hueco de la izquierda en dirección al molino de viento. Aquí viene el hombre mecánico gigante; apúntale a la cabeza y pasa corriendo entre sus piernas cuando se acerque demasiado. A la que acabes con la cabeza, dispara al hombrecillo que maneja los controles. Cuando el mecanoide se desplome, dejará tras de sí la Runa de la Luna. Sal del redil y dirígete a la puerta de la Runa de la Luna para entrar en ella. Toma el garrote y la Runa de la Luna mientras te enfrentas a los murciélagos antes de salir.

Mantén a raya las balas de heno a base de darles sin cesar para obtener monedas. Tras comprarle munición a la gárgola (no te molestes aún en encantar la espada), sube de vuelta junto al molino de viento para cruzar la puerta de la Runa de la Tierra. Evita las aspas del molino y usa la fuente curativa que hay detrás. Esquiva los espantapájaros y toma el Escudo de Plata del cofre. En el siguiente recinto hay otro hombre mecánico, así que derrótalo como al de antes y elude sus bolas de fuego. Aprópiate de la Runa del Caos para abrir la puerta.

Despacha a los dos espantapájaros y lee el libro junto al granero. Ve a la izquierda por la parte de detrás del edificio y dale al cofre del cráneo para liberar al espíritu amistoso de la serpiente, quien te ayudará a luchar con los espantapájaros. Sigue el pasadizo que hay entre el maíz letal (procura no tocarlo) para conseguir monedas y vuelve luego dejando atrás el edificio. Acaba con las grandes balas de heno y explora los pasadizos de entre los campos para conseguir algunas golosinas. Luego sube hacia el otro molino calculando bien tu carrera para pasar las aspas (fíjate que falta una).

Al otro lado encontrarás un cacharro rotatorio que sirve para desmigajar protagonistas de videojuegos. Calcula bien para pasar corriendo al otro lado en el sentido de las agujas del reloj. Ve en este mismo sentido en el siguiente recinto mientras evitas las sierras; tómatelo con calma y precaución (deja las monedas para cuando vuelvas). En el camino, usa la fuente curativa y ve después por la parte externa del siguiente recinto evitando las llamas (y el centro mortal). Ve en el sentido del reloj por el próximo recinto y saltando las sierras. Luego corre en sentido contrario al de las agujas del reloj en el siguiente, evitando o saltando las sierras, hasta llegar al camino que hay en lo alto (el de la derecha es la salida). Recoge las monedas y la Pieza de la Cosechadora y emprende luego el retorno ia través de toda la maquinaria.

Dirígete al granero pasando el molino de viento y quita la carreta de en medio para cruzar la puerta. Empuja el fardo a la izquierda para poder saltar a la pasarela trasera y luego a la derecha a fin de conseguir las monedas y el Escudo de Cobre. Dale al interruptor para bajar la máquina de cortar maíz, luego acércate a ella y usa la Pieza de la Cosechadora. Síguela a través de la pared y usa la fuente curativa. Cruza el puente en busca del recipiente de energía, unas monedas y el cáliz (si no has matado suficientes enemigos, ve a matar unos cuantos más) **[7.2]**. Cómprale munición a la gárgola si fuera menester.

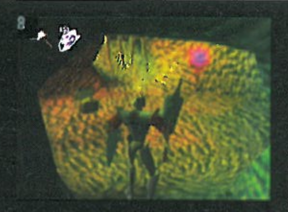
Ahora vuelve a pasar el molino de tres aspas y el resto de mecanismos para alcanzar la salida (a la derecha de la rueca). En la Sala de los Héroes recoge los dos cofres de monedas de la estatua de más a la izquierda.

9 LA SERPIENTE CALABAZA

Da buena cuenta de los hombres calabaza y pasa a los tentáculos de izquierda en dirección al caldero. Usa el Talismán de la Bruja para enterarte de cosillas acerca de la Bruja de la Calabaza. Para despertar a la Serpiente Calabaza debes despachurrar sus nueve vainas abultadas, así que dale a la que hay junto a la casa de la derecha y luego a la que está junto al arco. Cruza y


7.1





8 GARGANTA DE LAS CALABAZAS

Una vez más, hay diversos destinos a elegir en el mapamundi, pero lo primero es lo primero: iremos a Garganta de las calabazas. Mata las calabazas saltarinas y métete en el túnel derecho junto a las ramas. Baja por él mientras cortas los tentáculos que hay arriba para hallar la Runa de la Luna. Mata los hombres calabaza y consigue el garrote del cofre. Compra algo de munición a la gárgola si hace falta. Sigue túnel arriba para volver al camino exterior. Ábrete paso entre los tentáculos y usa el martillo para aplastar las rocas. Mata más hombres calabaza y sigue el camino, más allá de nuevos tentáculos y calabacitas, hasta llegar a un claro. Abre la puerta de la Runa de la Luna, listo para rebanar a los hombres calabaza que aparecen, y entra. Toma el recipiente de energía y corre en el sentido del reloj alrededor de la rueca para que suba y poder agenciarte así la Runa del Caos. De vuelta en el exterior, elimina a los hombres calabaza que haya y llégate a base de mandobles a la rampa estrecha para alcanzar una sala con monedas. Sal y cruza la puerta de la Runa del Caos.

Haz cachitos a más hombres calabaza y usa luego la fuente curativa de la izquierda. Sigue aplastando calabazas hasta la primera puerta, que se abrirá. Entra y ve saltando, mediante los salientes y las setas que suben y bajan, al camino de piedras de la derecha. Síguelo para hallar la Runa de la Tierra. Ábrete paso entre tentáculos y más hombres calabaza hasta cruzar la puerta de salida. Ve a la izquierda para abrir la puerta de la Runa de la Tierra y luego sube por el camino en espiral mientras vas despanzurrando calabazas. Toma el recipiente de energía de la parte superior y derrota al hombre calabaza para obtener la Runa de la Estrella. Recoge el Escudo de Plata del cofre y machaca el canto rodado para salir.

Ahora vuelve por medio de las setas (o el saliente de piedra) y salta esta vez al camino de ceniza de la parte superior para cruzar las puertas de la Runa de la Estrella. Al acercarte a la Runa del Tiempo, un tronco la eleva a los cielos rodeada de tentáculos. Tras cargarte a los hombres calabaza, rebana los tentáculos para ir talando el árbol gradualmente. Cuando ya no haya tentáculos, toma la Runa del Tiempo del tronco cortado y úsala para abrir las puertas de ambos lados.

Primero ve a la izquierda, aplasta las rocas y recoge el recipiente de energía y las monedas. Sigue el camino matando a más hombres calabaza. Ve a la derecha en la bifurcación y pasa zumbando a los tentáculos para hacer luego más puré de hombres calabaza. A estas alturas ya deberías haber matado a suficientes para recoger el cáliz, así que vuelve al túnel del principio del nivel y martillea el muro de la derecha de la gárgola para hallar otro túnel que da al cáliz (y a más monedas) **[8.1]**. Sube el túnel para salir junto al camino y vuelve a hacer el recorrido hasta las puertas de la Runa del Tiempo, yendo hacia la izquierda en el desvío. Ve ahora por la izquierda y pasa por las setas para llegar a la salida. En la Sala de los Héroes, ve por las escaleras de la izquierda a la primera estatua para obtener la lanza.

enfila el primer camino a la izquierda. Deshazte de los hombres calabaza y ábrete paso entre los tentáculos para alcanzar la vaina. Vuelve al camino principal y golpea la siguiente vaina junto a los tentáculos. Ve a la derecha por el siguiente ramal para hallar la próxima vaina. Usa la fuente curativa y toma el Escudo de Plata del cofre antes de regresar. Ahora corta las dos vainas de alrededor de la Serpiente de la Calabaza gigante mientras evitas sus tentáculos, pero no golpees aún los cofres del cráneo. Ve más allá, luchando con más hombres calabaza, para encontrar las dos últimas vainas y despertar así a la Serpiente. Ahora vuelve y lucha con ella: dale a los cofres del cráneo para causar explosiones y tira tus lanzas desde una distancia prudencial. Cúrate de vuelta en la fuente y mata a suficientes hombres calabaza para poder recoger el cáliz. Regresa al caldero para obtener la Joya del Dragón de manos de la Bruja. Ahora tírate por el pozo junto al arco para dejarte caer a una cueva con agua. Toma los recipientes de energía, cómprale munición a la gárgola y ve luego túnel arriba en pos del cáliz **[9.1]**. Sigue el túnel para volver a salir al exterior y pasa la Serpiente de la Calabaza hacia la salida. En la Sala de los Héroes, sube por cualquiera de las escaleras y ve a la estatua del centauro para echarle las zarpas al arco.

10 EL PUEBLO DURMIENTE

No mates a los aldeanos aunque te ataquen, ya que reduce tu porcentaje de cáliz. Entra en la herrería de la derecha para sacar un Escudo de Plata del cofre y métete en la iglesia de la izquierda para hallar una fuente curativa.

Sigue recto bajando por el camino central que da a la fuente; encima suyo está la Runa del Caos. Ve a la casa de la izquierda y evita a la mujer mientras te haces con la Runa de la Luna. Sal y ve a la casa de enfrente para encontrar la puerta de la Runa de la Luna. Antes de cruzarla, empuja un barril hacia el interruptor para abrir el portillo de detrás de la valla.

Cruza la puerta y baja por el portillo para conseguir el garrote del cofre. Sal por la derecha para encontrar la puerta de la Runa de la Tierra. Sube arriba y usa el martillo para abrir la jaula que contiene la Runa de la Tierra, luego vuelve al piso inferior y cruza la puerta. Dale al interruptor que hay allí y ve de nuevo arriba, donde el pedestal habrá bajado y podrás obtener el Busto del Terrateniente. Vuelve abajo, ve a la izquierda, sube al piso superior y regresa al exterior, momento en el que llegarán al pueblo los guardas demoníacos. Date un garbeo por la ciudad matando a esos puercos.

Ahora baja los escalones que hay junto al agua (cerca de la casa con la puerta de la Runa de la Luna) y acciona el interruptor para poner en marcha la fuente y mover la Runa del Caos. Hazte con ella y úsala para abrir la biblioteca. Lee los diversos libros para saber más acerca de Gallowmere y luego cruza a base de golpes la estantería del medio para obtener el Molde del Crucifijo **[10.1]**.

Sal y vuelve a la herrería. Pon el Molde del Crucifijo en la fragua, luego coloca el Busto del Propietario, y por último ponte a dar brincos sobre el fuelle para calentarlo **[10.2]**. Al final aparecerá el Crucifijo de oro y podrás recogerlo. Vuelve a la iglesia y usa el Crucifijo en la parte de atrás para abrir un panel secreto. Toma la Llave de la Caja de caudales y ve al jardín de la piscina para cruzar la puerta ahora abierta. Mata a los guardas y ve por el agujero del muro en busca de monedas y del recipiente de energía (aún no podrás recoger el cáliz que hay por ahí).

Vuelve por el agujero y sube saltando por los tejados para dejarte caer por la chimenea de la casa principal **[10.3]**. Usa la llave de la Caja para abrir la caja azul y conseguir así el Artefacto de la Sombra. Dale al interruptor para abrir las puertas de la fortaleza; sal del jardín y dirígete a la derecha. Una vez que hayas matado a los cuatro guardas, vuelve al jardín en pos del cáliz antes de entrar en la fortaleza. En la Sala de los Héroes, visita la segunda estatua a la izquierda del piso de arriba para obtener un Escudo de Oro.

11 LOS JARDINES DEL ASILO

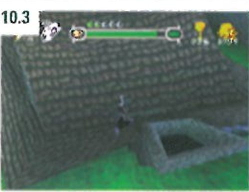
Cruza la puerta a la derecha y lucha con los monjes y el seto en forma de cabeza de dragón (el arco llameante obra milagros). Ve por la derecha en el cruce para hablar con Jack Of The Green y oír su primer acertijo: la respuesta es "las estrellas". Vuelve al cruce y tira por la izquierda para alcanzar la primera estrella junto a la puerta de la Runa del Caos. Luego vuelve por el cruce hasta llegar a la siguiente estrella. De regreso en el cruce, tuerce a la derecha para entrar en el laberinto. Ve a la derecha, pelando de paso a algunos monjes, para hallar la siguiente estrella. Vuelve a pasar *ante* la entrada del laberinto (no *por* ella) y ve a la izquierda en la siguiente bifurcación para vértelas con un montón de monjes **[11.1]**. Alcanza la estrella que hay allí, toma las monedas de los fosos, sal y baja por los escaleras; esquiva las bolas de fuego al alcanzar la última estrella.

Vuelve con Jack para oír su siguiente adivinanza. Métete otra vez en el laberinto y ve a la izquierda y luego otra vez a la izquierda sobre las escaleras. Toma el Escudo de Plata del cofre y sigue el


9.1

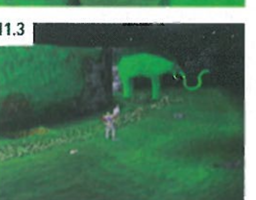

10.1

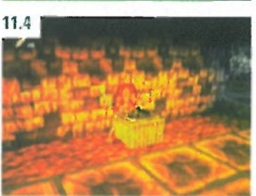

10.2


10.3


11.1


11.2


11.3


11.4


11.5


12.1


12.2

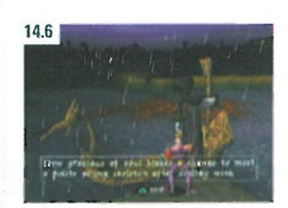

14.1


14.2


14.3


14.4

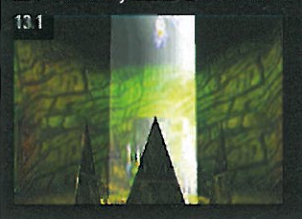

14.5


14.6

13 LA TIERRA ENCANTADA: DEMONIOS DE LA SOMBRA

Toca ir a la Tierra Encantada. Sigue el camino de la izquierda, pasando el caldero, y tuerce a la derecha en el cruce de la piscina. Usa la fuente curativa del final, toma las monedas dobles secretas de detrás del árbol y entra en el ascensor. Sube con él y luego con el siguiente ascensor. Mata las ranas y salta a la plataforma del tronco para alcanzar el nido. Usa tu escudo para evitar las patas del pájaro (mantén pulsado ◎) y haz girar los tres huevos para romperlos y obtener diversas golosinas, como la Runa de la Tierra. Vuelve a bajar con los ascensores y usa la fuente curativa.

Regresa al cruce de la piscina y ve a la izquierda; ve también a la izquierda en la siguiente bifurcación para abrir las puertas de la Runa de la Tierra. Salta sobre las piedras del agua, usa el Artefacto de la Sombra para abrir el portillo y entra. Pisa los interruptores del suelo en este orden: Fuego, Tierra, Agua, Viento. Liberarás a los demonios de las sombras, pero al menos podrás hacerte con el Talismán de la Sombra **[13.1]**. Sal mediante teletransporte, lucha con los primeros demonios y cruza las puertas para pulirte algunos más (y unas plantas). Ve al principio por la izquierda para visitar a la gárgola, que ya habrá abierto, y cómprale munición. Baja a la piscina y coloca el Talismán de la Sombra en su fosa. Sube las escaleras para obtener la Runa de la Estrella y luchar con los dos demonios voladores: usa la lanza o el arco para matarlos, pero ten cuidado con el ladeo de la plataforma y las piedras que caen. Una vez derrotados, usa la fuente curativa de arriba del todo y recoge las monedas. Pasa por el puente, toma los recipientes de energía y tírate por el agujero.


13.1

Cárgate a más demonios hasta que tu porcentaje llegue al 100% y salta de vuelta sobre el agua para ir a la prisión y conseguir el cáliz. Teletranspórtate fuera y abre la puerta de la Runa de la Estrella para salir. En la Sala de los Héroes, sube por escaleras de la derecha para obtener las monedas de la segunda estatua.

camino para hallar cinco máscaras tristes que debes cambiar a su lado alegre **[11.2]**. No resulta fácil, ya que darle a una suele afectar a otra; ponlas todas a un toque de ser felices y dales luego rápidamente en este orden: superior derecha, inferior izquierda, superior izquierda, inferior derecha y superior. Así el payaso se reirá.

Vuelve con Jack para oír un nuevo acertijo. Regresa luego al laberinto, ve a la izquierda y cruza el hueco de la derecha que hay ante los escalones. Pasa a los monjes y el seto-pulpo (recomendamos el arco llameante). Toma la Runa del Caos y vuelve al cerrojo de la mano (cerca del inicio) para usarla. Pasa el cruce y entra por las puertas ahora abiertas. Sigue el camino, ventilándote a monjes y recogiendo monedas del foso, hasta llegar al elefante. Vuelve ahora a la mano y toma las monedas. Evitando a los gatos grises, haz que el ratón blanco siga al elefante para asustarlo **[11.3]**.

Vuelve adonde Jack para oír el último acertijo, luego regresa con el elefante y cruza la pared derribada de detrás de él. Dale al cofre del cráneo para matar a los monjes y pilla más monedas en el foso. En la desviación, ve por la izquierda a la fuente curativa y vuelve. Gira a la izquierda para tirarte por el agujero y sal de la sala. Empuja ahora los tres bloques junto a las vidrieras **[11.4]**. Vuelve dentro y ponte en la luz para que te suban de vuelta al laberinto.

Vuelve con Jack y luego con el elefante para obtener el cáliz. Entra en el laberinto que hay allí y tuerce a la derecha en el desvío, matando al hombre-arbusto. Toca las piezas de ajedrez para moverlas a sus cuadros de color **[11.5]**. En el medio se abre el agujero de salida; tírate por él. En la Sala de los Héroes, consigue el arco llameante del centauro.

12 LAS MAZMORRAS DEL ASILO

Acaba con todos los zombis para abrir el portillo y tírate por él. Cárgate aún más zombis (usa la espada larga y el movimiento de potencia) mientras esquivas las bombas, para abrir la puerta de salida dorada. Liquida a los zombis y luego a los más grandes y resistentes **[12.1]**. Recoge las monedas y el Escudo de Plata antes de tirarte por el portillo abierto. Suprime a los de la camisa de fuerza y toma los recipientes. Luego usa a la gárgola para comprar munición y encantar tu espada. Sal por las puertas doradas.

Salta sobre el flujo de lava de la derecha y dale al cofre del cráneo, pero vuelve a saltar sobre la lava para que no te tiren dentro. Sal por la puerta dorada de la derecha y recoge el cáliz, la Runa de la Tierra y las monedas. Libera al alcalde de su jaula y hazte con la segunda Joya del Dragón **[12.2]**. Usa la fuente curativa antes de salir. En la Sala de los Héroes, sube por las escaleras de la derecha para obtener el Hacha de la segunda estatua.

14 LAS CIÉNAGAS DE LOS VIEJOS MUERTOS

Cruza el puente y ve por la parte trasera de la torre pequeña para obtener el recipiente de energía. Tira a la izquierda en el desvío y salta para hablar con el barquero. Pasa de nuevo por el desvío y sigue por el camino. No puedes matar a los caballeros gordos, pero sí tirarlos al agua **[14.1]**. Cómprale munición a la gárgola y salta al puente de piedra de la derecha. Ábrete paso luchando con los caballeros, los tentáculos y el esqueleto hasta llegar a la fuente curativa del otro lado. Luego salta a la izquierda para conseguir el primer Casco. Vuelve de un salto a la fuente y tira por la izquierda. Dale al cofre del cráneo para liberar al Espíritu de la Serpiente (¿te acuerdas de él?), quien te ayudará a combatir a los caballeros **[14.2]**.

Ve por el primer puente pequeño y luego a la izquierda. Salta con cuidado hasta las monedas y el Casco. Ve a por la Runa del Caos y sigue recto hacia el árbol para conseguir otro Casco y el recipiente de energía.

Salta el pequeño hueco dispuesto a derribar a más caballeros (fíjate en el cáliz que hay cerca). Sigue por la izquierda para hallar otro Casco junto a la bandera naranja **[14.3]**.

Salta a la tierra de más a la izquierda y pasa de nuevo el puente de piedra (usa la fuente de curación cercana si hace falta). En el desvío, tira a la derecha pasando por el puente pequeño a fin de conseguir el recipiente de energía. Regresa por el puente y ve recto por el desvío. Toma el Escudo de Plata del cofre de la izquierda y luego el Casco de la derecha. Zurra a los esqueletos que llegan y salta, aprovechando la pequeña roca que hay junto al Casco, al suelo que hay cerca (los puentes del desvío habrán sido destruidos). Más vale no tocar los cofres del cráneo explosivos, ya que es más que probable que te tiren al agua **[14.4]**. Tumba a los caballeros, toma el Casco y cruza las puertas de la Runa del Caos.

Salta a por las monedas, los recipientes y la botella de vida que hay al lado (en lo más alto, cuando cambia la perspectiva), si te atreves. Consigue el Casco de la derecha listo para luchar con los esqueletos que vienen. Luego sal corriendo, baja pitando por la colina y salta a cualquier lado para evitar a los carros que te persiguen **[14.5]**. Toma los frascos de energía y sube la rampa a por el último Casco. Ahora líbrate primero de los esqueletos y empuja a los caballeros por el precipicio. Sube de nuevo a cruzar las puertas que

15 EL LAGO

Espera a que el balsero te deje en tierra. Sube las escaleras y ve por la pasarela disparando a los peces voladores. Observa que en el cruce puedes disparar al interruptor de madera para hacer girar el desvío. Por ahora, ve al terreno de la izquierda. Si te ve cualquier ojo vendrán hombres rana: te conviene cargártelos a todos para incrementar tu porcentaje de muertes si quieres el cáliz. No te pares para evitar sus lapos verdes y ve cascándolos uno a uno.

Ve por la pasarela de la derecha a recoger la Runa de la Tierra y luego vuelve a meterte en cualquier entrada de enfrente. Toma el recipiente de energía del fondo de la sala del agua y cruza la siguiente entrada. Corre entre el ojo y el surtidor de agua para recoger la Runa del Caos que hay al fondo a la izquierda, en la barca. Deja que te avisten y lucha con los hombres rana (fíjate que la salida de la Runa de la Estrella está cerrada).

Vuelve por la entrada desandando el camino hasta el cruce. Ve recto y sigue la pasarela sinuosa mientras disparas a más peces y hombres rana (esta vez mantén pulsado △ para protegerte y arroja tu hacha sin cesar).

se abren y pelea con los esqueletos y los diablos voladores. Púlete unos cuantos más de estos últimos y podrás ir a recoger el cáliz. Cuando lo tengas, vuelve con el barquero y dale los Cascos para emprender un viaje en barca **[14.6]**.

En la Sala de los Héroes, recoge la Espada Mágica de la primera estatua que hay en las escaleras de la derecha.

16 CUEVAS DE CRISTAL

Cruza el puente y abate a los demonios voladores. Ve a la derecha en el desvío (fíjate en el cáliz a la izquierda) y habla con la gárgola. Rompe los cristales para recoger las monedas y soltar al diablillo. Mátalo y ve a la derecha en el desvío (la izquierda lleva al cerrojo de la Runa de la Estrella). Cárgate el cristal claro del cruce para liberar y matar a otro diablillo. Ve a la sala de la izquierda que tiene los rayos giratorios: evítalos para recoger las monedas y la Runa de la Tierra. Vuelve al cruce y métete en la siguiente sala a la derecha.

Mata al diablillo que escapa del cristal y dale al cofre del cráneo para matar algunos más en sus cristales. Toma el Escudo de Plata y la moneda del saliente izquierdo y ataca a los tres rinotauros liberados, haciéndolos pedazos sin tardar antes de que se desquiten con sus martillos.

Sigue por el siguiente pasadizo. Mata al diablillo y usa la fuente curativa de la derecha antes de subir por el camino en zigzag, y sacude a más rinotauros. Destroza al diablillo cristalizado de arriba, cómprale suministros a la gárgola y cruza la puerta de la Runa de la Tierra. Mata otro rinotauro y recoge las monedas.

Cruza la cascada para hallar el saliente de las monedas y el frasco **[16.1]**. Salta sobre el vacío para recoger aún más y la Runa de la Estrella. Puedes insertar las dos Joyas del Dragón para despertar al dragón. Se pondrá a meter la cabeza por los diversos agujeros para intentar carbonizarte con su aliento ardiente; si prendes fuego, sal enseguida a la cascada por la izquierda. Ninguna de tus armas lo daña directamente, pero si usas el martillo en el suelo harás que le caigan rocas sobre la cabeza **[16.2]**. Observa que cada saliente que golpeas hace que las rocas caigan en un lugar distinto. Cuando se rinda te dará la Armadura del Dragón.

Desde la cascada, métete en la cueva grande de la derecha para ocuparte de más diablillos y rinotauros. Avanza con tiento por la charca, saltando huecos (y los bloques que caen) para recoger las monedas. Sal por el fondo para encontrar más rinotauros y diablejos cristalizados. Acaba con ellos antes de dejarte caer por el túnel del fondo para volver al desvío anterior. Ahora ve por la izquierda hacia el cerrojo de la Runa de la Estrella a levantar la plataforma. Acércate y mata a más enemigos, pero no uses aún la salida de lodo: antes vuelve a por el cáliz.

En la Sala de los Héroes, cruza las puertas abiertas del rellano para agenciarte el Rayo.

17 EL GUANTELETE DE GALLOWS

Mata a los dos primeros lanceros y lee el libro. Luego mata algunos lanceros más y usa la fuente curativa de la izquierda. Ve pasadizo abajo dando buena cuenta de más lanceros, zombis y ahorcados. Ignora la salida de lodo de la izquierda y avanza por la arcada para cargarte otro par de zombis. Ahora ponte la Armadura del Dragón que te dio el ídem para pasar tan tranquilo el portal ardiente **[17.1]** y quema a los ahorcados del otro lado. Mata a los zombis de la sala y pisa todos los interruptores del suelo par abrir las puertas en algún otro lugar mientras huyes del espíritu malvado de la serpiente (no puedes matarlo).

Regresa por el portal en llamas (con la Armadura del Dragón puesta) y sigue corriendo pasadizo abajo, lejos de la serpiente, hasta que desaparezca. Trocea ahora a los zombis y lanceros restantes y toma todas las golosinas de detrás de las puertas abiertas, incluida la Runa de la Estrella. Tras una de las puertas (frente al dragón muerto) hay un interruptor en el suelo: písalo para abrir la puerta del cáliz **[17.2]**. Cruza ahora la puerta de la Runa de la Estrella y elimina a los malos del otro lado **[17.3]**. Antes de usar la salida de lodo, vuelve a por el cáliz.

En la Sala de los Héroes, recoge la botella de vida del centauro.


17


17.1


17.2


17.3

20 LA SALA DE LA ENTRADA

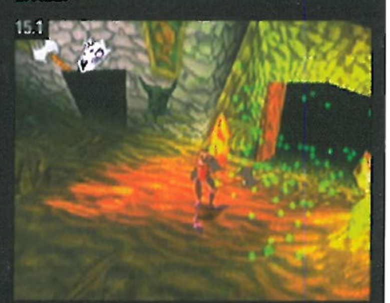
Puede que los diablillos se escuden en la magia, pero eso no les protege de tu Espada Mágica, así que ¡a hacer tranchetes se ha dicho! Registra la máquina de los planetas en busca de diablillos y ve luego túnel abajo matando a más bichejos de estos. Tira a la izquierda en el desvío. Baja poco a poco por las escaleras destrozando a más diablillos y

Al llegar al remolino, tira a la izquierda para hallar una fuente curativa. Sigue y toma el segundo camino de la izquierda para encontrar el dispositivo de la Runa de la Tierra. Actívalo y vuelve a la pasarela del remolino, tira a la izquierda y baja por el siguiente camino que da a la Runa del Tiempo. Al final del próximo camino está el dispositivo de la Runa del Caos, que hay que activar. Deja atrás más hombres rana y vuelve a la fuente curativa. Baja por el siguiente camino para activar el artilugio de la Runa del Tiempo. Ya puedes saltar al remolino congelado.

Toma el Escudo de Plata del cofre y sigue el túnel, recogiendo recipientes y monedas. Al final llegarás a la sala del cáliz, pero aún no podrás hacerte con él. Sal por la entrada y ve a la derecha pasando el ojo y el surtidor para recoger las monedas. Cárgate a más hombres rana y dirígete al puente, dejando atrás los peces y el surtidor. Compra suministros a la gárgola si te hacen falta. Cruza la entrada del edificio (donde te verá otro ojo) y pasa por el arco de la izquierda para conseguir la Runa de la Estrella que hay en medio de los surtidores.

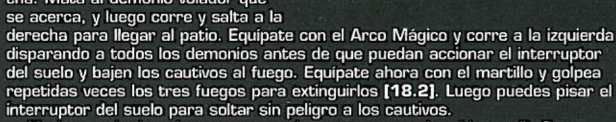
De vuelta en el exterior, líate a golpes con los hombres rana. Hay monedas en las ruinas de delante, pero procura no caer al agua. Ve adelante, tirando por la izquierda de la valla y eludiendo el surtidor. Cruza la entrada por la derecha para hallar un interruptor. Púlsalo para elevar la puerta de la senda que conduce de nuevo al cruce; ve por ahí para matar a más hombres rana y vuelve a por el cáliz (si no puedes cogerlo todavía, busca más hombres rana). Regresa al cruce, ve por la derecha y luego otra vez por la sala del agua para llegar a la salida de la Runa de la Estrella **[15.1]**.

En la Sala de los Héroes, recoge el Arco Mágico que hay en el centauro del piso de arriba.


15.1

18 LAS RUINAS HECHIZADAS

Mmm, el paso está bloqueado, pero no parece haber ningún interruptor por ahí. ¡Ah!, guía a algunas de las gallinas hasta el lejano montón de grano: cuando se lo coman todo, subirá el interruptor del suelo que había debajo y bajará el puente levadizo **[18.1]**. Entra en el castillo y sube saltando las escaleras que hay a la izquierda de la pasarela. Corre y salta a la izquierda para conseguir la Runa del Caos y vuelve a la derecha. Mata al demonio volador que se acerca, y luego corre y salta a la derecha para llegar al patio. Equípate con el Arco Mágico y corre a la izquierda disparando a todos los demonios antes de que puedan accionar el interruptor del suelo y bajen los cautivos al fuego. Equípate ahora con el martillo y golpea repetidas veces los tres fuegos para extinguirlos **[18.2]**. Luego puedes pisar el interruptor del suelo para soltar sin peligro a los cautivos.


18.1

Vuelve por la derecha para cruzar la puerta que se ha abierto allí. Corre hacia la izquierda pasando los cañones para cargarte más demonios. Cómprale suministros a la gárgola, a la izquierda, y luego sube los escalones que llevan a la pasarela. Recoge los recipientes y sigue por la pasarela hacia la izquierda mientras derribas un nuevo demonio volador. Baja al patio por las escaleras para enfrentarte a los caballeros. Salta al saliente por encima de las cajas de la izquierda a la caza de dos nuevos recipientes de energía. A continuación pasa al otro lado del patio par hallar la puerta de la Runa del Caos. Antes de entrar, toma el Escudo de Plata del rincón del fondo.

Tras cruzar la puerta, mata al demonio y ponte la Armadura del Dragón para pasar por las llamas como Pedro por su casa. Pasa por la entrada para encontrar la sala del trono. Anda hacia el trono para caer por la trampilla e ir a parar a un saliente. Mata a los demonios voladores mientras avanzas. Cruza la entrada de la izquierda, apiola al demonio y haz tuya la Corona. Sal y cruza la entrada de la derecha. Mata a los demonios y usa la fuente curativa. Sal por la izquierda y regresa a la sala del trono. Usa la Corona junto al trono para invocar al Rey Peregrino, quien te transportará a la palanca de la compuerta. Toma la Runa de la Tierra que hay abajo y dale al interruptor.

Ahora tienes un límite de tiempo. Primero, ponte la Armadura del Dragón y usa tu aliento flamígero para empujar enseguida los dos golems de piedra por el saliente más lejano. Corre a la puerta abierta a la derecha y esquila a todos los malos mientras vuelves al patio principal pasando por los cañones. Entra en el acceso del fondo para hallar el cerrojo de la Runa de la Tierra. Una vez activado, sal, cruza la puerta de la izquierda y sube por el camino en zigzag para recoger el cáliz a mano izquierda. Ve otra vez abajo del todo, pasa los libros y dale al interruptor para dejar caer un canto rodado en la catapulta. Luego pisa la catapulta para que te arrojen fuera del nivel.

En la Sala de los Héroes, ve a por los recipientes de energía que hay en la primera estatua subiendo las escaleras de la izquierda.

19 EL BARCO FANTASMA

Ve a la cubierta por la derecha para luchar con los esqueletos; ve siempre primero a por los oficiales de chaqueta azul: una vez muertos, sus secuaces explotarán. Observa que los más grandes de color rojo y negro son diferentes y no te reportan porcentaje de muerte alguno.

Sube al mástil por las rampas para conseguir la Runa de la Luna. Luego vuelve al inicio a abrir su puerta correspondiente. Ya dentro, despacha al oficial y a los hombres para obtener la Runa de la Estrella. Cómprale suministros a la gárgola y sal.

Ve a la derecha de la cubierta e intenta atravesar las trampillas abiertas; si caes por ellas, sólo has de matar a los esqueletos, esquivar los barriles y salir por la derecha. Pasa corriendo los barriles hacia la fuente curativa. Salta a la izquierda para cruzar la puerta de la Runa de la Estrella. Tírate junto al mástil para luchar con los esqueletos de debajo. Baja por la rampa derecha y pasa corriendo los cañones para hacerte con la Runa del Caos.

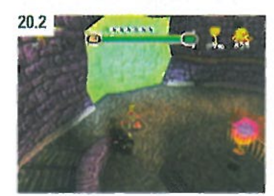
Vuelve a la izquierda y abre las puertas de la Runa del Caos a mano derecha de la cubierta. Ahora debes ir saltando por las redes elásticas que forman las cuerdas de los mástiles, pero antes tírate por un agujero para acabar con el oficial y los hombres de debajo (de cara al porcentaje de muertes). Luego, ve a la izquierda pasando los cañones para volver a salir a cubierta. De nuevo en las redes elásticas, mantén pulsado ○ al caer para saltar más alto. Desde la derecha de las redes, ve a la parte más baja de la pantalla y calcula una serie de saltos sobre las plataformas de bisagra. Caer supone una muerte instantánea, así que fíjate en la pauta de las plataformas antes de intentarlo.

Usa la fuente curativa y salta luego sobre un aspa larga de la rueda giratoria. No te molestes aún en saltar por la izquierda a la jaula; salta a los peldaños de la derecha. En la cima, pégate con más tipos de color rojo y negro y sigue escaleras arriba para matar a un oficial y sus hombres. Vuelve por la izquierda a las aspas giratorias y salta a la jaula pequeña por la izquierda para subir en ella. Ya en lo más alto, salta a la derecha para pelar con otro oficial y sus hombres. Agarra el recipiente y salta de nuevo a la jaula, que se precipitará. Salta recto hacia arriba para volverla a subir y, cuando llegues arriba del todo, brinca a la izquierda para conseguir el cáliz.

Salta otra vez a la jaula y luego a un aspa rotatoria para llegar luego de nuevo a las escalera de la derecha, donde te las verás con más tíos rojinegros. Tras subir las escaleras, entra en el acceso de la derecha para encontrarte al capitán en lo más alto. Abre el cofre para conseguir el garrote y préndelo con el fuego. Úsalo para disparar los dos cañones contra el capitán **[19.1]** y utiliza luego otra arma para rebanar a los esqueletos despertados. Ve repitiendo este proceso para tirar al capitán por la borda. Luego sal mediante el rastro de lodo. En la Sala de los Héroes, recoge los cofres de monedas de la segunda estatua que hay en la parte superior de las escaleras de la izquierda.

19.1


20.1


20.2


21.1


21.2

usa la fuente curativa **[20.1]**. Baja por la escalera de caracol y compra suministros de la gárgola antes de cruzar la entrada. Mata los diablejos de la sala del Dragón (fíjate en la salida de lodo) y sube de nuevo por ambas escaleras al desvío.

Ve recto y baja las escaleras mientras te cargas a más diablillos. Sigue bajando por el siguiente tramo de escaleras y prepara el Arco Llameante para disparar a los diablillos ladrones (sin antorchas) en la parte de abajo antes de que te afanen las armas **[20.2]**. Entonces podrás hacerte con el cáliz. Sube de vuelta por las escaleras hasta llegar a la sala del dragón y usa la salida de lodo **[20.3]**.

En la Sala de los Héroes, recoge la botella de vida de la primera estatua de arriba en las escaleras de la derecha.

21 EL DISPOSITIVO DEL TIEMPO

Dale al interruptor y cárgate enseguida al primer guarda armado con pistola. Ve por la izquierda y mata al ojo, pero ignora a los relojes voladores. Pasa saltando la llave inglesa, mata a guardas y al ojo y baja por la rampa estrecha de la izquierda. Salta a la esfera de reloj verde; evita las manecillas y salta a la siguiente plataforma. Cruza el puente, pasa el péndulo y llega a otra cara de reloj. Esquiva las manecillas y ve al próximo. Más allá del siguiente puente corto hay un cofre con un Escudo de Plata. Recoge la Runa del Tiempo y mata al guarda antes de cruzar.

Vuelve a la entrada y ve al otro lado para matar a los guardas y al ojo. Quédate con la hora que indica el reloj que baja al acercarte a la puerta de la mariposa: es el que tienes que reproducir en la esfera del reloj grande. Usa los cojinetes elásticos para saltar encima suyo (mantén pulsado ○ al caer para botar más alto). Usa los botones de plata y oro para ajustar la hora adecuada **[21.1]**. Déjate caer y cruza la puerta abierta; evita el campo de fuerza y ve a la derecha para hallar una fuente curativa que te irá de perlas.

Usa otra vez un cojinete elástico para saltar de nuevo a la esfera del reloj. Pasa el puente poco firme y cruza la puerta de la Runa del Tiempo. Deja atrás corriendo el péndulo y fíjate en la hora que se muestra al acercarte a la puerta de la mariposa. Aguarda a que pase la hoja baja y corre al fondo en el sentido de las agujas del reloj para subir en la plataforma. Ve a la derecha por la pasarela circular, saltando las hojas para enfilar el camino a la izquierda. Pasa zumbando los péndulos y escudos rodantes para agarrar la Runa del Caos. Despachurra los ojos de allí y vuelve a la pasarela circular.

Regresa a la plataforma ascendente, ve recto por ella y sube al siguiente camino de la derecha. Mata al ojo y salta al conducto para volver a salir en lo más alto. Mata al ojo y al guarda. Ahora dale al interruptor (la cara del viejo) para empezar un breve límite de tiempo: dale rápido a una de las junturas del campo eléctrico para desactivarlo **[21.2]**. Ve por la plataforma de la flecha a las monedas, luego vuelve y baja las escaleras para recoger la Runa de la Tierra. Si quieres conseguir el cáliz que está sepultado en la gema transparente lo que tienes que hacer es golpear todas las junturas para que se encaren formando un cuadrado. Cuando lo consigas se creará un circuito eléctrico cerrado que romperá la gema que impide que cojas el cáliz.

Vuelve por el conducto a la pasarela circular. Gira a mano izquierda hacia la plataforma ascendente y enfila el camino de la izquierda para llegar a la puerta de la Runa del Caos. Mata a los guardas y entra. Abre la puerta de la Runa del Caos y empuja la flecha para hacer girar el tren hacia ella **[21.3]**. Con el tren en marcha, salta al vagón que lleva detrás para dar un paseíto.

Bájate al final, mata a los guardas y recoge las monedas. Salta hacia arriba por medio del cojinete elástico y suprime a los tres guardas. Salta hasta allí, consigue la Runa de la Luna y cómprale suministros a la gárgola. Salta de nuevo al tren y baja en la sala de la placa giratoria. Dispónte a enviar más guardas al otro barrio y abre la puerta de la Runa de la Luna. Haz girar el tren hacia ella, como antes, y salta detrás para hacer otro viaje.

Libera a los guardas del otro lado de sus penas y usa la fuente curativa. Luego ve por cualquier lado de la vía matando más guardas para activar ambos interruptores y abrir la salida de lodo. Usa el tren para volver a la sala de la placa giratoria. Baja de un salto y regresa al reloj. Ajusta el tiempo para abrir de nuevo la puerta de la mariposa con el fin de poder obtener la botella de vida (que antes estaba dentro del campo de fuerza). Luego vuelve para tomar el tren y cruzar la salida de lodo.

22 EL ESCONDRIJO DE ZAROK

Cómprale suministros a la gárgola de la izquierda: ahora te conviene más gastar el dinero. Entra y recoge el Rayo del Bien y el Escudo de Plata de los cofres que hay a cada lado de la entrada. Usa ambas fuentes curativas para llenar tantas botellas de vida como puedas y ve luego al círculo gris del medio para situar el cáliz.

Después de que Zarok haga algunas burlas, sus soldados no-muertos lucharán con los tuyos. No puedes acertar a los enemigos con tus armas, así que selecciona el Rayo del Bien y úsalo para ir rellenando la energía de tus soldados (lo cual consume la tuya) para pasarlos del rojo a un saludable verde. Si vencen a cualquiera de tus hombres, vigila que los demás no se vean superados en número. Al final, tus fuerzas deberían ganar la batalla. Es importante intentar salvar tantos hombres como puedas, ya que los supervivientes se convierten en recipientes de energía.

Recoge las golosinas y reposta en las fuentes curativas para ayudarte a combatir al campeón. Usa el Arco Mágico (y luego otros proyectiles) contra él. Corre a los lados para eludir sus embestidas y misiles mágicos. Manténte bien lejos cuando vaya al medio a hacer eso del campo de fuerza (de todas formas, en ese momento tampoco le puedes dar).

Cuando el campeón se queda en nada, Zarok se transforma en un lagarto gigante. Corre para salvar tu vida y llega otra vez a las fuentes curativas. Evita su aliento verde y sus cargas a base de correr en círculos. Observa que sólo puedes acertarle cuando se encabrita: ponte detrás para asestarle con la Espada Mágica, pero prepárate para poner pies en polvorosa **[22.1]**. Estáte alerta cuando forme un campo de fuerza en torno a sí mismo: escapa corriendo del rayo. Cuando Zarok sea al fin derrotado, ya puedes repantingarte en el sillón para ver cómodamente la secuencia de vídeo final antes de volver a tu tumba. ¡Felices sueños!

GAMES UNIVERSAL

ALICANTE
C/Avda. la Libertad 86
ELCHE
TEL. 966 67 37 99
C/ Hernán Cortés, 15
TEL. 96 698 07 26
ELDA
Próxima apertura
SAN JUAN (PUEBLO)

CUENCA
C/Avda. Castilla La Mancha 26
TEL: 969 21 40 69

CIUDAD REAL
C/Pedrera baja 23
Junto a Comandancia
TEL. 926 25 39 96

LOGROÑO
c/Cigüeña 36
TEL. 606 550 515

CENTRAL DE PEDIDOS

TEL. 962305709 DPTO. FRANQUICIAS
DISTRIBUCIÓN PARA TIENDA Y PARTICULARES
96 230 52 45

ENVIOS A TODA ESPAÑA, ENTREGA EN 24 H.

MÁLAGA
C/ de la Cruz 19 bis
TEL: 952 52 66 77
NERJA

CASTELLÓN
C/ San Bernardo 10
Junto plaza España
ONDA
TEL. 964 60 35 62

GRANADA
Urb. Romero Alpuente, blq. 1 bajo
TEL. 958 86 19 04
BAZA

ALBACETE
C/Collaut Valera, 6b
HELLIN

VALENCIA
C/ Maestro Gozalbo 11
TEL. 96 374 3792
C/José Benlliure 100
TEL. 96 355 24 68
C/Gil Orozco 9
Requena (VALENCIA)
C/San Juan 36
TEL. 96 217 09 02
UTIEL (Valencia)

ALBACETE
c/Juan Sebastián el Cano 10b.
Cerca de la veleta
Tel. 967 24 36 56

MADRID
C/Gobernador 83
TEL. 91 891 0574
ARANJUEZ

LIBRO DE RUTA

Editor: **Activision**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **4.990 pesetas**

TENCHU

¿Estás harto de que te echen **broncas estúpidas** en el curro? ¡Pues aprovecha que *Tenchu* ha salido en Platinum y **regálate unas vacaciones** baratitas en el Japón medieval, hombre!

PERFIL La rueda de la fuerza no le teme a nada.

RIKIMARU
MAESTRO DE ESGRIMA

Este ninja es un maestro de la espada. Sus potentes tajos pueden partir en dos a guardias y jefes. Por desgracia, su enorme volumen hace que resulte más difícil de esconder que su compañera femenina.

Combo de corte triple	□, □, □
Cuchillada cruzada	⇦+□
Corte hacia dentro	⇨+□
Estocada	⇧, ⇧+□
Ataque trasero	⇧, ⇩+□
Golpe lateral	⇦+□, ⇦+□
Corte cruzado	⇨+□, ⇦+□
Corte con salto	×+□

PERFIL Cuchillos inquietos y carne fresca son las armas de Ayame.

AYAME
REINA DE LOS CUCHILLOS

Ayame es más pequeña y más difícil de pillar. Es una experta con los shurikens y otras armas arrojadizas. Sin embargo, si la descubre un contrincante bien armado, sus cortos cuchillos no hacen demasiado buen papel.

As de cuchillos	□, □, □, □
Estocada en el vientre	⇦+□
Punzada	⇦+□
Cuchilas gemelas	×+□
Huracán	⇦+□, □
Tijeras cortantes	⇧, ⇧+□
Cuchillas hacia atrás	⇧, ⇩+□



TRUCOS

MODO *DEBUG*
Inicia una partida, mantén pulsados L1 + R2 y aprieta ⇧, △, ⇩, ×, ⇦, □, ⇨, ○. Suelta L1 + R2 y aprieta lentamente L1, R1, L2, R2. La palabra 'pause' desaparecerá, pero el juego seguirá parado. Aprieta Start para salir de la pausa y dale L2 + R2 para que aparezca el menú. Los programadores del juego usan las opciones que verás para hacer cosas como ser invulnerable, limpiar de enemigos un nivel para explorarlo a tu aire, manipular la cámara y mil trampas más.

"MODO" DE 2 JUGADORES
Increíble, pero cierto. Puedes montarte un duelo de samuráis, lanceros o incluso de perros, aunque en ocasiones el truco no es fácil de activar. El método es el siguiente:
1) Entra en el modo Debug. Selecciona la opción Layout Enemy, luego Add, escoge el enemigo que quieras y asígnalo a Pad 2. Selecciona otra vez Layout Enemy y escoge Go. El enemigo desaparecerá. Lárgate corriendo; si te vas lo suficientemente lejos, cuando vuelvas al punto inicial el enemigo habrá reaparecido y lo podrás manejar con el controlador 2 para liar una batalla de dos jugadores. Las posibilidades de este truco son increíbles. Aparte de hacer duelos, puedes crear más personajes y asignarlos al controlador 1, de forma que llevarás varios tipos a la vez. También puedes ajustar en el menú Debug que la cámara siga al personaje del controlador 2 para jugar las misiones en modo cooperativo con un compañero. Además, puedes dedicarte a algo tan delirante como asignar animales (perro, gato, ratón) a ambos controladores y ¡hacer carreras!

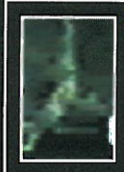
OBJETOS

ARMAS

***Tenchu* te da la oportunidad de utilizar armas que fuera de la pantalla están prohibidas por culpa del mal uso de los escolares y de los aspirantes a Bruce Lee.**



SHURIKEN
Estas cuchillas producen daños leves. Úsalas contra los lobos u otros animales para matarlos instantáneamente y evitar que te detecten.



TACHUELAS
Un puñado de estos clavos basta para parar al perseguidor más perseverante. Si te acorrala un grupo de enemigos, las tachuelas les pararán los pies (sobre todo si llevan zapatillas Nike).



BEBIDA CURATIVA
Este brebaje restaura la salud de tu personaje. Tarda un poco en hacer efecto, así que encuentra un lugar seguro para tomártelo. Tiene un sabor asqueroso.



ARROZ ENVENENADO
Es capaz de dejar a cualquier incauto con una tremenda descomposición. Ideal para deshacerte de guardianes molestos o para que los vigilantes salgan de su sitio.



BOMBA DE HUMO
Úsala para escapar si te persiguen, o lánzala contra los enemigos que ya estén tocados antes de acabar definitivamente con ellos.



MINAS ANTIPERSONA
El que pise una no tendrá una carrera brillante como bailarín de claqué. Atrae hacia las minas a los que te persigan y contempla con satisfacción cómo mueren en masa.



GRANADA
La granada estalla al entrar en contacto con el contrincante, lo que le causa bastante daño. Si no le aciertas directamente, la explosión igualmente le hará algo de daño.



ARROZ DE COLORES
Sirve para marcar el camino que has recorrido por el escenario, aunque con los excelentes mapas que te ofrecemos ¡no lo necesitarás!

CONSEJOS

SOMBRA EN LA OSCURIDAD

Para ser un verdadero ninja, debes ser una sombra en la oscuridad. El botón de sigilo es el más importante: pulsándolo conseguirás escapar a la vista de los enemigos pegándote a las paredes o parapetándote tras cualquier objeto.

Ten controlado el indicador de proximidad: cuanto mayor sea el número, más cerca de ti está el enemigo. Los perros y otras bestias salvajes pueden oler a veces al ninja si se acercan demasiado, así que estáte al loro.

Si se te presenta la oportunidad de subir al tejado, no la desaproveches. La altura no sólo permite que los ninjas se escondan de los enemigos, sino que además les proporciona una posición mejor para atacar y matar a guerreros inesperados.

Sin duda, lo más importante es comprobar el terreno. Si hay muchos guardias, cúbrete la espalda y espera hasta que se dispersen; si hay pocos, evítalos. Sé paciente: actuar con rabia significa perder habilidad. Ve sobre seguro y no confíes en la suerte. Sigue el recto camino y el destino no te fallará.

La idea es que no te vean ni detecten tu presencia, así que acostúmbrate a agacharte. Así de paso harás cuádriceps.





PISTAS

RÁNKING
Acumular puntos cuenta más que medir tus fuerzas. Si al final de una misión has alcanzado una puntuación de 400 o más, serás premiado con un arma especial.
La puntuación funciona de la siguiente manera:
20 puntos por cada asesinato por sorpresa; perfeccionar tu arte tiene su recompensa.
5 puntos por rival que mates en combate abierto; la cuestión es ocultarse, y no ir con la espada por delante.
400 puntos si no te detectan en toda la misión; esta puntuación se reduce cada vez que un enemigo ve al ninja.
-30 puntos por cada civil muerto; un ninja siempre debe proteger a los indefensos.

Los títulos se ganan de la siguiente forma:
400 o más: Gran Maestro
El título de gran maestro te proporcionará un arma secreta.
300-400: Maestro Ninja
El maestro ninja recibe muchos objetos.
200-300: Ninja
Los que no mejoran con el tiempo reciben pocos premios.
100-200: Novato
Los que aprenden poco sólo ganarán un objeto.
0-100: Gorila
Para los que deshonran el camino iniciado no hay recompensa.

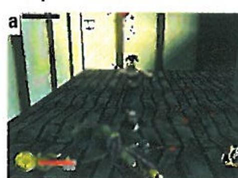
GUÍA

"Emprende tu viaje sembrando la semilla del entrenamiento, hazla florecer y te alimentará cuando recojas sus frutos"

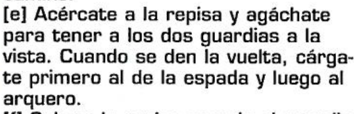
ENTRENAMIENTO

EL SABER HACER DE LOS NINJAS

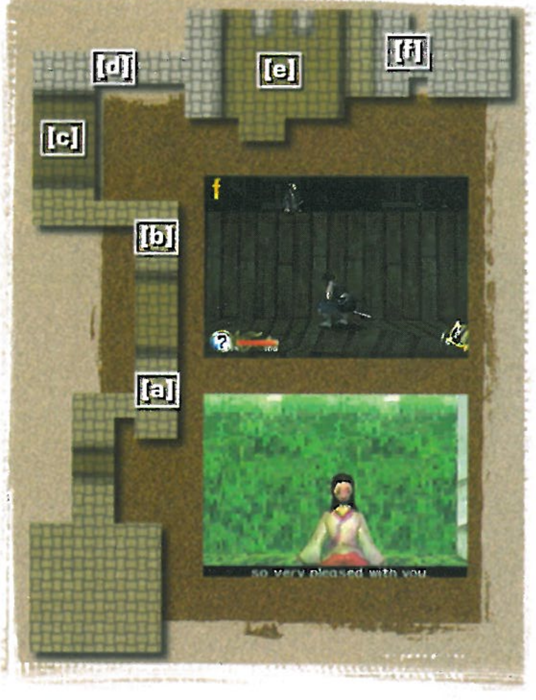
Un viaje de 10.000 kilómetros empieza con un solo paso. Un ninja debe entrenarse hasta que cada movimiento forme parte de su segunda naturaleza: no debe actuar o reaccionar, sino simplemente *ser*.

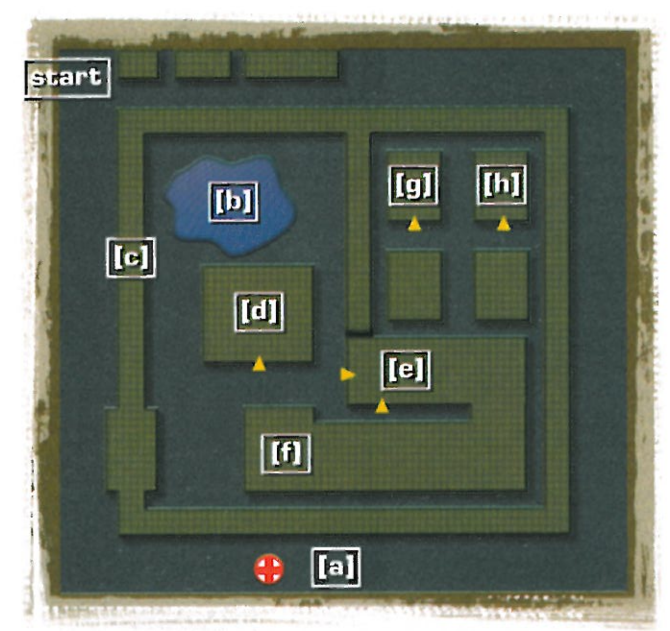

a


d


e

[a] El primer guardia no presenta mayor problema. Abalánzate sobre él en cuanto se de la vuelta y húndele tu arma en el corazón.
[b] En cuanto el guardia de la repisa desaparezca por el pasillo, súbete al saliente y túmbate a esperar a que vuelva.
[c] El tipo de la lanza que hay al final de la repisa va y vuelve todo el rato por el mismo sitio. Cuando se dé la vuelta, rueda por la repisa y atácale.
[d] Otro guardia atontado patrulla esta zona. Hazle tragar tu frío sable para que no se vuelva a cruzar en tu camino.
[e] Acércate a la repisa y agáchate para tener a los dos guardias a la vista. Cuando se den la vuelta, cárgate primero al de la espada y luego al arquero.
[f] Sube a la repisa cuando el guardia se vuelva. Agáchate para que no te vea al darse la vuelta. Cuando se vuelva a girar, salta a la repisa y trocéalo.






Por el desván llegarás directamente al mercader corrupto.


Los arqueros no pueden bloquear los ataques cuerpo a cuerpo. Secciónalos cuando estés cerca.

1.0 CASTIGA AL MERCADER

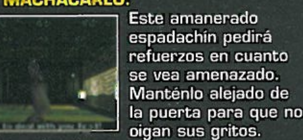
[a] En el exterior del campamento hay un par de guardias patrullando. Usa la pared como posición aventajada para pillarlos y liquidarlos. Inspecciona el muelle del río; suele haber brebaje curativo.
[b] El jardín está protegido por un arquero. Salta desde el tejado y pártelo en dos. Usa los puentes para que no te vean mientras te vas acercando al complejo principal. Frente a la garita de vigilancia hay dos guardias, o sea que ésa no es la mejor ruta.
[c] Sigue el muro para moverte rápida y silenciosamente alrededor del campamento y evitar a los guardias. Desde la pared puedes llegar a cualquier edificio con el garfio. Manténte agachado cuando estés contra el muro para que la luna no siluetee tu perfil de ninja.
[d] Dentro o alrededor de la garita de vigilancia hay tres luchadores, y por esta zona también merodea una geisha. Si te las apañas para acceder a la caseta sin que nadie se dé cuenta, encontrarás unos cuantos objetos dentro.
[e] La vía más fácil para meterse en la zona del jefe es cruzando el desván. Entra por la ventana de más arriba y tírate por el agujero del techo. Al ver un ninja, el gordinflón Ichigoya llamará a su guardaespaldas y se echará a correr.
[f] Esto son los cuarteles de los sirvientes. Evítalos como a la peste a menos que sepas exactamente dónde están los dos criados. Es un buen lugar para atacar a los guardias enfrente de la casa de Ichigoya, pero aquí hay bastante riesgo de que te pillen.
[g] Si consigues acceder al almacén, hazlo rápido y en silencio. Dentro hallarás unas cuantas armas. La puerta del almacén chirría a base de bien, o sea que más vale que te cargues a los vigilantes antes de intentar asaltarlo.
[h] Éste es el último escondite de Ichigoya. Al abrirse las puertas intentará dispararte con su arma. Échate directamente encima de él y disecciónalo. No podrá pararte, así que no debería costarte mucho.
[i] Los almacenes están bien protegidos. Hay al menos tres guerreros acompañados por un par de perros patrullando constantemente esta zona. Cuando uno de ellos se separe lo suficiente, atácalo y vuelve al tejado. Repítelo hasta que la zona esté despejada.
[j] La puerta principal está fuertemente protegida por al menos cuatro guerreros. Si fueras lo suficientemente insensato como para atacar la puerta, saltará la alarma y todos los hombres de la garita saltarán a defenderla.



JEFE
Un acento raro y unos andares curiosos: un chulo de pacotilla

GUARDAESPALDAS ROSA
AFEMINADO Y FLOREADO

CÓMO MACHACARLO:



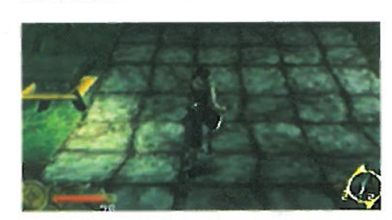
Este amanerado espadachín pedirá refuerzos en cuanto se vea amenazado. Manténlo alejado de la puerta para que no oigan sus gritos. Ataca con tajos lentos pero precisos; cuando alce su cuchillo, golpéale con un movimiento de contraataque.

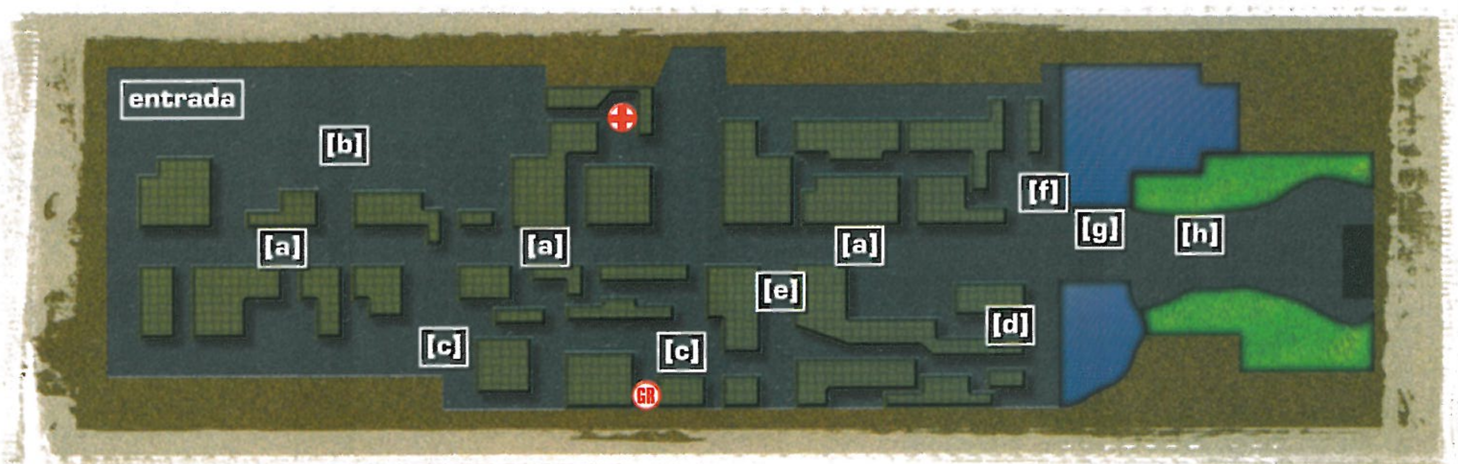

En el campo los ninjas lo tienen mal para esconderse.



2.0 TRANSMITE EL MENSAJE

[a] La calle principal suele estar muy bien protegida, pero ofrece un montón de sitios en los que esconderse y una vía rápida a casa de Lord Gohda. Si quieres completar el nivel rápido, corre a toda máquina por esta calle y cruza el puente.
[b] Esta zona es muy abierta y hay pocos lugares discretos para un ninja. El área está vigilada por perros guardianes que patrullan regularmente, y los ninja que los llevan no suelen estar lejos. Usa arroz envenenado para despejar el camino e ir hasta los ninjas del primer cruce de caminos.
[c] Los callejones traseros proporcionan una ruta segura para cruzar la ciudad. El único peligro procede de los ninjas que patrullan los tejados; a veces saltan y te pueden pillar desprevenido.
[d] Súbete a los tejados que hay cerca del río para tener una buena vista sobre lo que te espera. Desde aquí puedes vigilar todo el puerto. Salta del tejado y asesina al ninja de abajo. Ojo con el que hay enfrente del río: si te detecta pedirá refuerzos.
[e] El cruce de caminos es el punto más peligroso del mapa. Está patrullado por muchos ninjas y los hombres que hay en los tejados gozan de una buena vista de el tráfico que va y viene. Manténte alejado del centro de la carretera y cruza al límite del mapa.
[f] Los baúles que hay por el muelle son una cobertura excelente para los ninjas. Cualquier guardia que ataque en esta zona puede ir a parar al río y ahogarse sin mayor complicación. Desde aquí podrás cruzar a nado el río hasta el Ayuntamiento.
[g] No cruces el río directamente a menos que estés preparado para enfrentarte a los ninja que hay al otro lado. Pégate al costado del puente y pasa con la mayor discreción posible. Así te aseguras de que no te vean los ninjas que hay en el jardín.
[h] Dos ninjas de elite vigilan el jardín de Lord Gohda, y es mejor no atacar a ninguno de los dos. Arrástrate entre los matorrales para llegar a las escaleras o bien espera a que se den la vuelta y se retiren un poco para echar una carrera hasta las escaleras.





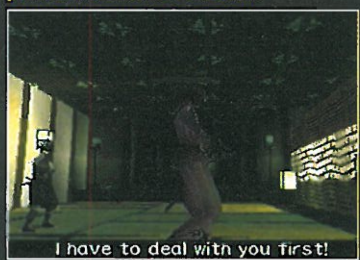
3.0

RESCATA AL NINJA

[a] La mejor manera de atravesar el bosque es cruzarlo directamente por el medio. Usa shurikens para neutralizar a los lobos desde lejos, ya que si se acercan demasiado olerán al ninja. En los bordes del bosque hay numerosos arqueros, así que ten bien abiertos los ojos de la nuca.
[b] Si confías en tus habilidades como ninja, busca los túneles que rodean el bosque. Normalmente están vigilados por guardas abobados, o sea que no te costará mucho pasar desapercibido.
[c] Escóndete en el hueco de la izquierda y elimina al guardia principal. Si hay dos tipos patrullando, será mejor que utilices arroz envenenado para liquidarlos.
[d] Las planchas de madera que cubren el suelo en esta zona no son tan inofensivas como parecen. Al acercarte se hundirán y te mandarán a las profundidades de las caverna. Usa la cuerda para evitar el traspiés.
[e] Esto es un agujero sin salida. Si llegas a él desde el Este, te resultará imposible seguir, y si accedes desde el Oeste, podrás usar la cuerda para saltar el vacío y volver al principio de la mazmorra.
[f] Ésta es la ruta más segura para cruzar la mazmorra. Usa la cuerda para superar los boquetes que esperan al acecho. No te preocupes por los guardias que te puedas encontrar aquí porque esta zona la patrullan muy de vez en cuando.
[g] Las primeras celdas contienen guardias y objetos. Abrir las puertas siempre alerta a los vigilantes que hay dentro, o sea que asegúrate de que no te vean rodando por el suelo. A menos de que quieras puntos extra, no hace falta que limpies las celdas de enemigos.
[h] El puente siempre está vigilado. Usa arroz envenenado para fulminar al notas de la lanza o espera debajo de la repisa hasta que te dé la espalda. No intentes luchar con él en el puente porque podrías caer y no contarlo.
[i] El bloque principal de celdas suele estar desprotegido. Explóralo de cabo a rabo para rapiñar regalitos. En esta zona ándate con ojo porque puedes recibir ataques sorpresa: a veces los guardias se esconden detrás de las puertas a punto para saltar.
[j] Alrededor de este pilar pulula constantemente un lancero. Plántate detrás de él en cuanto cambie de dirección y pártele el coco. Al Sur hay una antecámara: mata al guardián somnoliento que hay allí para ganar puntos.
[k] Un último guerrero bloquea la ruta hacia la celda. Sobre todo, liquídalo antes de entrar en los aposentos del jefe; se trata de un guardia muy curioso, por lo que lanzar un tarro de arroz hacia el fondo del túnel bastará para distraerle y perpetrar una muerte limpia.
[l] Un oso y un gordo son los últimos guardianes de la mazmorra. Sus ataques causan un daño tremendo y no puedes bloquearlos; si uno de ellos consigue colocarse detrás de ti, adiós muy buenas.

JEFE Dos mejor que uno (sobre todo si ganas).

LOS OSOS AMOROSOS
¡SEÑOR, LÍBRAME DE ESTA!



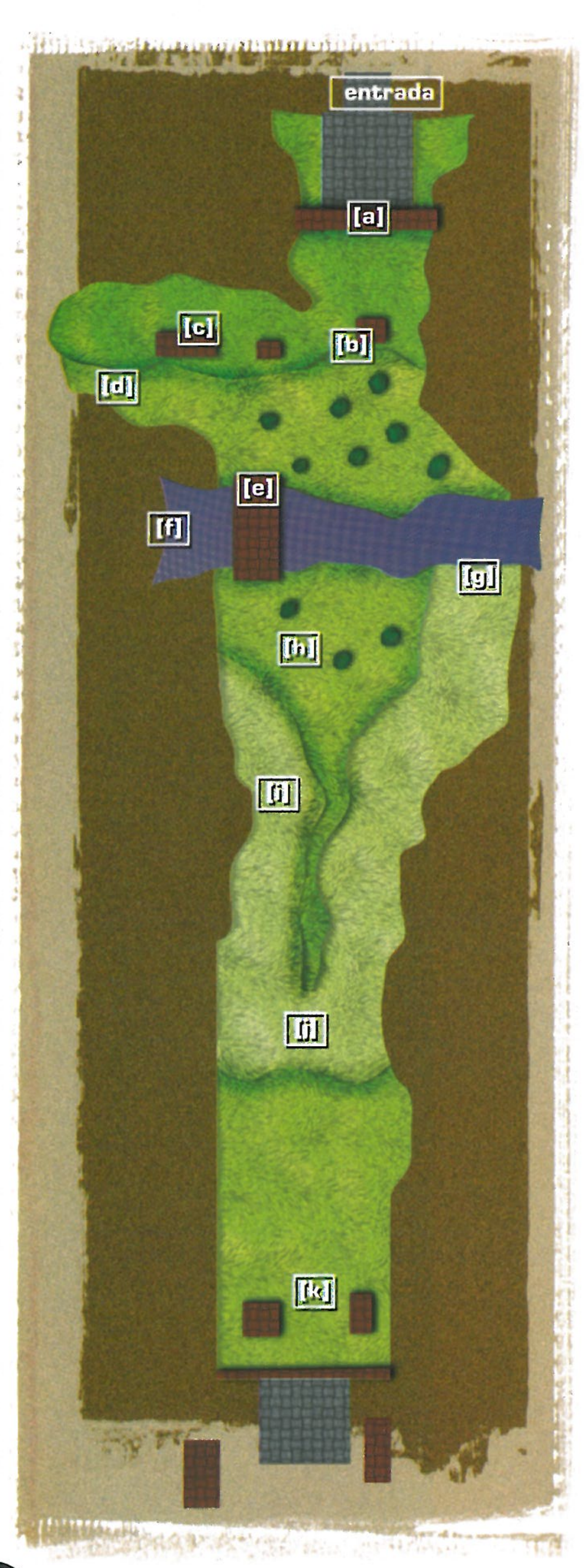
CÓMO MACHACARLO:
Para vencer fácilmente a estos dos gordinflas debes tener como mínimo dos minas en el bolsillo. Colócalas las dos y retírate hacia el túnel. Cuando hayan explotado las dos, remata la faena con un par de granadas.

La oscuridad restringe tu campo de visión. Despacito y con cuidado.

Los árboles son perfectos para tender una emboscada; aprovéchalos siempre que puedas.

Las fosas son una barrera natural. Dispara a los enemigos que pilles cerca de una de estas grietas.

La entrada a las celdas está justo bajo del puente, a la izquierda.



4.0 CONTROL NAGINATA SENSEI



Para vencer a la maestra naginata espera a que ataque ella. Cuando lo haya hecho, arréale fuerte mientras tenga abierta la guardia. Siempre que contraataques controla la distancia, ya que tiene tendencia a retroceder hasta quedar fuera de tu alcance y abalanzarse en cuanto te acercas demasiado.

[a] Usa la cuerda para subirte a la puerta. Desde aquí podrás comprobar qué tipo de guardias patrullan. Si caminas cerca de las puertas para abrirlas y deberías también atraer a un guardia al que matar fácilmente.

[b] Usa las torres de vigilancia para cubrirte mientras avanzas. Cuidado con los guardias de arriba porque tienen un buen campo de visión. Justo detrás de las torres hay arqueros escondidos. Se trata de un punto peligroso, ya que los arqueros se cubren entre ellos.

[c] El almacén también es un buen sitio para avanzar sin ser visto. Manténte agachado para que no te detecten los guardias de la montaña. Pégate a las faldas de la montaña y ocúltate aprovechando las sombras. Por aquí hay muy pocos guardias dispersos, por lo que no representan una gran amenaza.

[d] Al igual que antes, abrázate a la roca y vete deslizando con cuidado por la cara de la montaña. Los guardias se suelen poner encima de los tocones para tener un campo de visión más amplio. Deja arroz para atraerlos y eliminarlos o asáltalos directamente.

[e] El guardia del puente puede resultar complicado porque está cubierto por un arquero que hay al otro lado. Rueda hasta el árbol de la izquierda del puente y espera hasta que quede fuera de la vista del arquero antes de abrirlo en canal.

[f] A veces la cascada contiene una bebida curativa. Salta del acantilado y nada para echar un vistazo. A lo largo de los costados del acantilado hay unos cuantos puestos de vigilancia, así que manténte pegado a la roca. Si te ven, sube por el acantilado y los refuerzos deberían pasar de largo.

[g] En esta zona patrullan entre dos y tres guardias. Es más fácil llegar al punto de control por esta ruta que cruzando el bosque, ya que los hombres que hay aquí están siempre cansados y a menudo puedes pillarlos por sorpresa.



[h] El bosque está fuertemente protegido por superhombres y arqueros. El árbol puede ser un buen escondite para el ninja, pero la alta concentración de guardias hace muy probable que detecten tu presencia.

[i] Evita el barranco y escala por los acantilados. Desde lo alto de los acantilados tienes una buena panorámica de los guardias que hay abajo. Sin embargo, cuidado con los dichosos perros, porque a menudo andan husmeando por ahí.

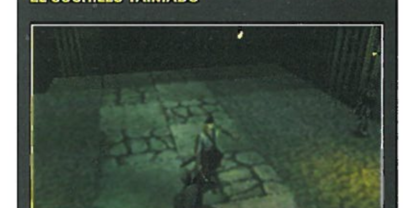
[j] El campamento que hay detrás del punto de control es otra zona delicada. Para cruzarlo lo mejor es que lo hagas por encima con una cuerda o que coloques arroz o unas granadas para entretener a los guardias y entonces pasar corriendo entre la confusión.

[k] Antes de enfrentarte al jefe final tienes que acabar con todos los guardias de esta zona. Escóndete en las torres de vigilancia flsubiendo arriba si es necesariofl y liquida a los dos vigilantes con precisión clínica.

JEFE

El estudiante de Niten Ichi Ryu es otro enemigo de armas tomar.

MAESTRO DE LAS DOS ESPADAS
EL CUCHILLO TAIMADO



CÓMO MACHACARLO:
Este maestro dotado de dos espadas resulta ser una gran amenaza. No pares de rodar a izquierda y derecha para situarte detrás de él y atácale antes de volver a girar. Con está táctica de dar y correr, ni siquiera el maestrillo de las dos espadas conseguirá salvar la piel.



5.0 EJECUTA AL MINSISTRO CORRUPTO

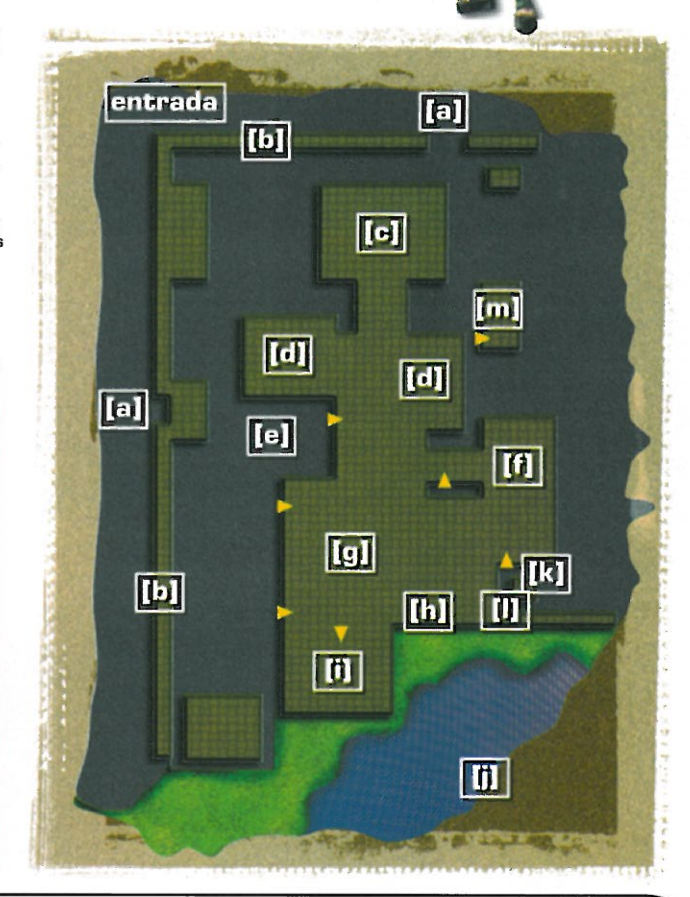
[a] No te acerques a los puentes que llevan al patio, ya que están intensamente patrullados por guardias al acecho. El terreno que rodea a los puentes también es muy abierto, por lo que resulta improbable acercarse sin ser visto.
[b] Una vez más, las paredes del campamento son la mejor arma contra la multitud de guardias que protegen al ministro. Úsalas para llegar a los tejados y cazar al ministro sin que nadie se entere.
[c] Si consigues despejar la zona de guardias, ve hacia la armería; dentro hay un par de bombas de humo y granadas. Pero no olvides que si los vigilantes se han percatado de tu presencia, ése será justamente el material con que se habrán armado.
[d] Los sirvientes que ocupan estas habitaciones son un verdadero engorro. Si te pillan alertarán a los guardias armados del patio contiguo. Pégate al tejado y evita esta zona como a la peste.
[e] Este patio está muy bien vigilado por un puñado de hombres, muchos de los cuales están escondidos en las puertas. Es mejor que te quedes en el tejado y evites esta área, a menos que quieras divertirte un rato con el arroz envenenado y las minas anti-persona.
[f] Si por aquí no hay moros en la costa, comprueba las cocinas. Dentro puedes encontrar brebajes curativos. Ten cuidado con la cocinera que entra y sale: tiene la mala costumbre de darse la vuelta de repente.
[g] Las viviendas están vacías debido a la ausencia del ministro. No cruces por la puerta que hay justo a continuación del balcón porque seguro que te verían los arqueros que hay en el jardín de abajo. Dado que en esta habitación no hay nada que valga la pena, ni te acerques.
[h] No pases por esta estancia a menos que quieras despertar al guardia que descansa en su interior. Si no es que estás muy interesado en conseguir unos puntos, deja que duerma. Si no consigues reducirle con el primer tajo, alertará a los guardias de alguno de los lados y quizá te arrepientas del intento.
[i] Es totalmente imprescindible que liquides a los arqueros del jardín; si no, en cuanto ataques al guardaespaldas, irán a cubrirlo. Ve por los acantilados para llegar al arquero más cercano y luego esparce un poco del irresistible arroz envenenado para 'suavizar' al segundo.
[j] No te acerques al pozo a menos que la zona haya sido previamente despejada (sobretodo los arqueros del punto [j]) El guardaespaldas del ministro está aquí esperando la llegada del ninja. Deja una o dos minas anti-persona antes de acercarte a él.

JEFE Cobarde montón de grasa repugnante; trátalo como a un saco de M.

EL GUARDAESPALDAS
KEVIN COSTNER NO PINTA NADA



CÓMO MACHACARLO:
[k] Al principio el campo de tiro con arco está desierto. Cuando el guardaespaldas ya ha sido asesinado, el ministro estará aquí practicando un poco. Después encararse con tu personaje tomará la honrosa vía de salir y cometer *seppuku* (es decir, se hará el harakiri).



6.0 INFÍLTRATE EN EL CLAN MANJI

[a] Empiezas la misión en las escaleras del templo. Aprovecha los matorrales a izquierda y derecha para alcanzar la puerta sin ser visto. En el templo hay dos tipos de guardias: los que llevan armas y los que llevan un tanga; escoge sabiamente a tus contrincantes.
[b] El terraplén que rodea el campamento está hueco. Una vez que hayas eliminado a todos los guardias que hay podrás acceder a cualquier parte del campamento sin tener que andar agachándote todo el rato.
[c] No caigas en la tentación de entrar por la puerta principal. Esta zona está muy patrullada y hay hombres en el interior de los edificios de los dos lados. Quédate dentro del terraplén y elimina a los guardias desde allí.
[d] Los guardias están continuamente asomando la cabeza, o sea que manténte alejado de las zonas abiertas. Los que van armados suelen mandar a sus primitos indefensos a rondar mientras ellos se esperan en la sombra a que tú aparezcas para atacarte.
[e] En los altares que hay en este punto se ocultan guardias armados. Si abres las puertas se alertarán, o sea que más te vale estar fuera de su vista cuando lo hagas. A veces en estas habitaciones hay granadas, así que no pases de largo.
[f] La garita de vigilancia es el edificio más abierto de todos. Los guardias pueden ver su interior desde los dos patios adyacentes, lo que dificulta la tarea de circular por allí. El lado bueno del asunto es que se trata de un sitio excelente para cargarse a los guardias mientras lo rodean.
[g] La pagoda dorada tiene tres niveles. El guardia de la segunda planta puede verte cruzar los tejados, así que mata al tipo de la torre en cuanto puedas para evitar que te detecten enseguida. En el nivel más alto de la pagoda hay escondido un brebaje curativo.
[h] Mata a los guardias que hay alrededor de la estatua, pero ten cuidado con los hombres de los niveles más altos. Usa la cuerda para atacar a los arqueros de las repisas altas y súbete a la estatua para averiguar exactamente dónde está escondida la joya.




En lo alto de la estatua está el jefe. Mata a todos los guardias antes de ocuparte de él.



Agáchate para que los guardias no te vean el tupé.



¡Espaldas contra la pared, que viene un monje!

JEFE Su afición al hierro te bajará los humos

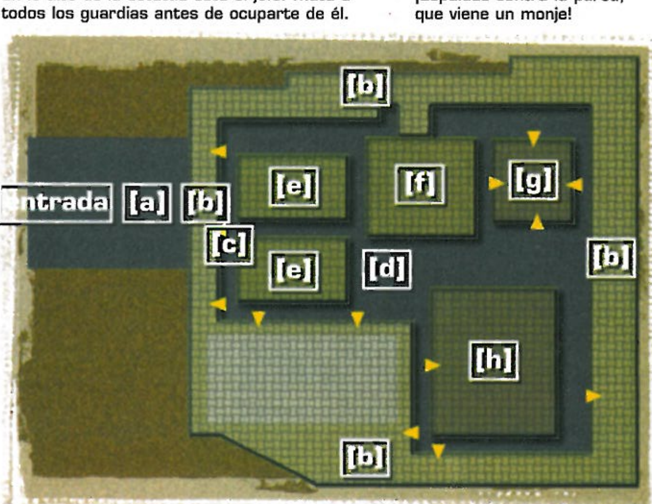
BOLA DE SEBO
ELLAS LOS PREFIEREN GORDOS

CÓMO MACHACARLO:
En cuanto los que custodian la joya ataquen, échale encima todas tus minas y armas arrojadizas; están tan gordo que no podrá esquivar nada. Muévete a izquierda y derecha para evitar sus grandilocuentes ataques y atácale por los flancos.

JEFE Puede acabar contigo con las manos desnudas

ONIKAGE
TRABAJO MANUAL

CÓMO MACHACARLO:
Este maestro ninja te atacará a manotazo limpio cuando ya tengas la joya. Golpea rápidamente y te deja muy poco tiempo para responder a sus ataques. Concéntrate en intentar bloquearlo y pega sólo cuando esté a una distancia que no le permita pillarte desprevenido.



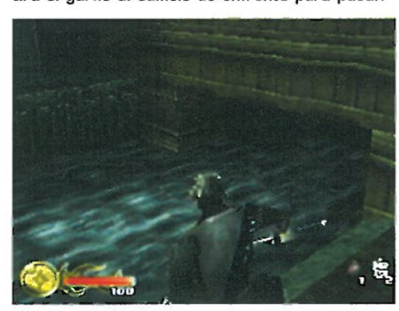
LIBRO DE RUTA



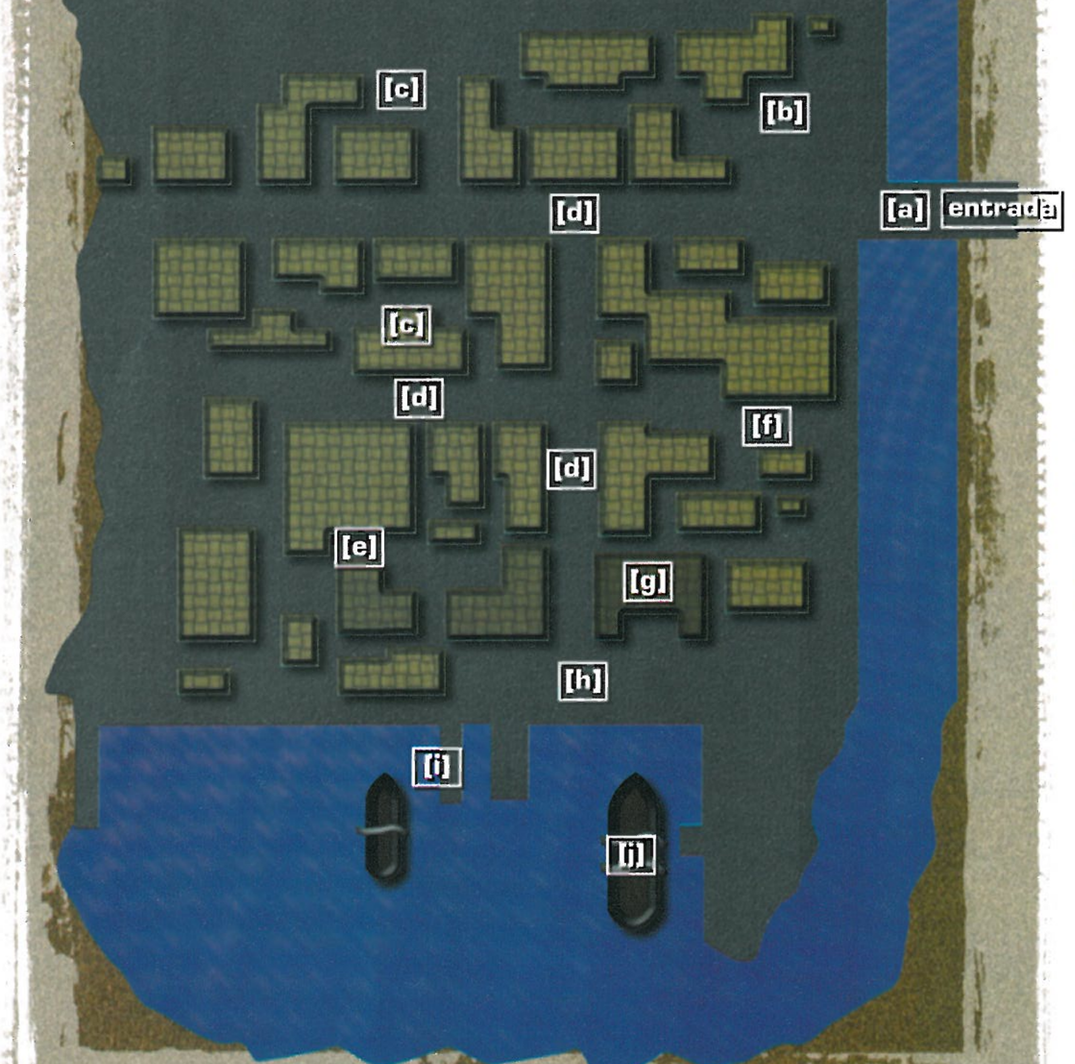
Marineros grandullones ocupan la calle. Píllalos por sorpresa, porque los muy brutos saben cómo bloquear tus ataques en un mano a mano.

7.0 DESTRUYE AL PIRATA FORASTERO

[a] El malecón está vigilado por un pirata armado con una pistola. Cógete a un lado del puente y pasa balanceándote colgado, o sencillamente tira el garfio al edificio de enfrente para pasar.



[b] Mata a los dos piratas del muelle para recuperar el brebaje curativo del cajón que hay allí. Para hacerlo, dirígete al edificio junto al puente y mata al pistolero cuando el lancero se vaya tras los arcones. Entonces desmenúzalo a él también.



[c] La periferia de la ciudad ofrece muchos escondrijos a un ninja. Hay unos cuantos perros bastante engorrosos en estas zonas, o sea que lo mejor que puedes hacer es avanzar por encima de las casas. En los tejados no hay piratas, así que deberías estar a salvo.

[d] Manténte alejado de las calles principales. Si quieres eliminar a los piratas que patrullan, avanza discretamente por los callejones traseros. Si saltas de un tejado para cometer algún asesinato, es posible que alguien de la calle te vea.

[e] Por esta zona pululan un montón de piratas, probablemente a causa de la proximidad de una tienda de pasteles. Estos tipejos atacan con un ancla enorme. Justo en el momento en que alcen los brazos para golpear, atácalos con un movimiento ⇦ + □ para cargártelos.

[f] La ruta más segura es cruzar por arriba de estos edificios. Los muelles de abajo no están patrullados y en esta zona no hay perros. Desde este punto aventajado puedes liquidar a los guardias de la calle principal con arroz envenenado y shurikens.

[g] El Ayuntamiento es el edificio más alto del mapa. Plántate allí tan pronto como puedas para pillar un buen sitio. Desde arriba del Ayuntamiento puedes lanzar el garfio hacia el barco pirata y llegar hasta el jefe.

[h] El puerto está intensamente patrullado por pistoleros y lanceros. Aislarlos y matarlos uno a uno es difícil, ya que suelen rondar en parejas. Usa bombas de humo o arroz envenenado para distraerlos antes de acercarte para rematarlos.

[i] El barco pequeño está vigilado por un solo pistolero. Desde donde está apostado tiene una buena vista, así que no intentes atacarle desde el muelle. Salta al agua y usa el garfio para alcanzar el bote y acuchillar al pirata desde atrás.

[j] Antes de entrar en el barco principal ocúpate del guardia que hay a la derecha del muelle, porque si no acudirá a ayudar al jefe pirata en tu contra. Usa la pared del malecón para esconderte y luego dale una buena sacudida.



JEFE

¡Sorpresa! ¡Un nativo de Matalascañas en el Japón medieval!

EL CAPITÁN PIRATA

HUELE A PESCADO

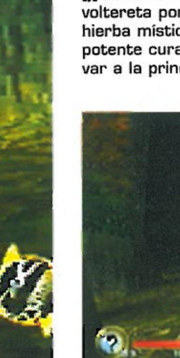


CÓMO MACHACARLO:
Coloca unas minas en la pasarela y retírate hacia el puerto. Cuando el pirata se dirija a ti con mala cara, tropezará con las minas y se caerá al agua. Entonces puedes dedicarte a contemplar con satisfacción cómo esa masa barbuda desaparece entre las olas.



8.0 CURA A LA PRINCESA

[a] El bosque no está muy vigilado. Cúbrete con los árboles para matar silenciosamente a la primera tanda de guardias. Intenta cargártelos a todos antes de dirigirte a la cima de la montaña, porque si no te verán en cuanto pongas un pie en el claro que hay cerca de la cima.
[b] El camino de la montaña está vigilado por dos grupitos de guardias. Uno patrulla el borde, y el otro controla desde la montaña contigua. Manténte pegado a la roca y elimina a los guardias que tengas a tiro con shurikens.
[c] Busca la cascada en la ladera de la montaña para enterrar algunas bombas de humo. Lanza el garfio por encima de la cascada para cruzar. A pesar de la corriente, el agua no te arrastrará, o sea que aquí puedes tomarte un respiro.
[d] Cruzar el puente es delicado porque hay pocos sitios donde esconderse. Deja una mina o un poco de arroz como cebo en el puente y luego ábrete. Con un poco de suerte, el hombre que patrulla esta zona la palmará al encontrar el regalito que hayas dejado.
[e] Después de ocuparte de los guardias del puente, concentra tus esfuerzos en esta esquina del mapa. Mata a los guardias despistados que haya por aquí usando los bordes de la roca para ocultarte. Cuando la costa esté despejada, examina el saliente y hallarás una granada.
[f] Pégate a la pared para que no te vean los guardias que hay arriba. Si alertas a uno solo de los vigilantes, saldrán a socorrerle todos los compañeros suyos que están escondidos por las rocas. Avanza lentamente entre el granito y manténte agachado para que no te vean.
[g] Aquí la cascada va a parar a un charco cristalino. Dentro del túnel adyacente hay un guardia escondido, por lo que resulta difícil pasar. Usa el garfio para entrar y luego ve directamente a por el vigilante antes de que él oiga tus pasos.
[h] Aprieta ⇧, ⇧ + ✕ para dar una voltereta por encima del borde aislado. Este saliente está lleno de equipamiento, o sea que el riesgo merece la pena. Para cruzar fácilmente el saliente, ve hasta el borde y da dos pasos atrás antes de dar el salto mortal.
[i] Arrástrate por el túnel muy despacio. Por aquí merodean muchos guardias y reaccionan con rapidez. Esconderse no es fácil en este tramo, así que procura tener controladas todas las rutas de los guardias antes de avanzar.
[j] Derrota al guardia del puente y salta con una voltereta por encima del saliente que contiene la hierba mística. Una vez que hayas recogido esta potente cura, podrás volver al castillo para salvar a la princesa.



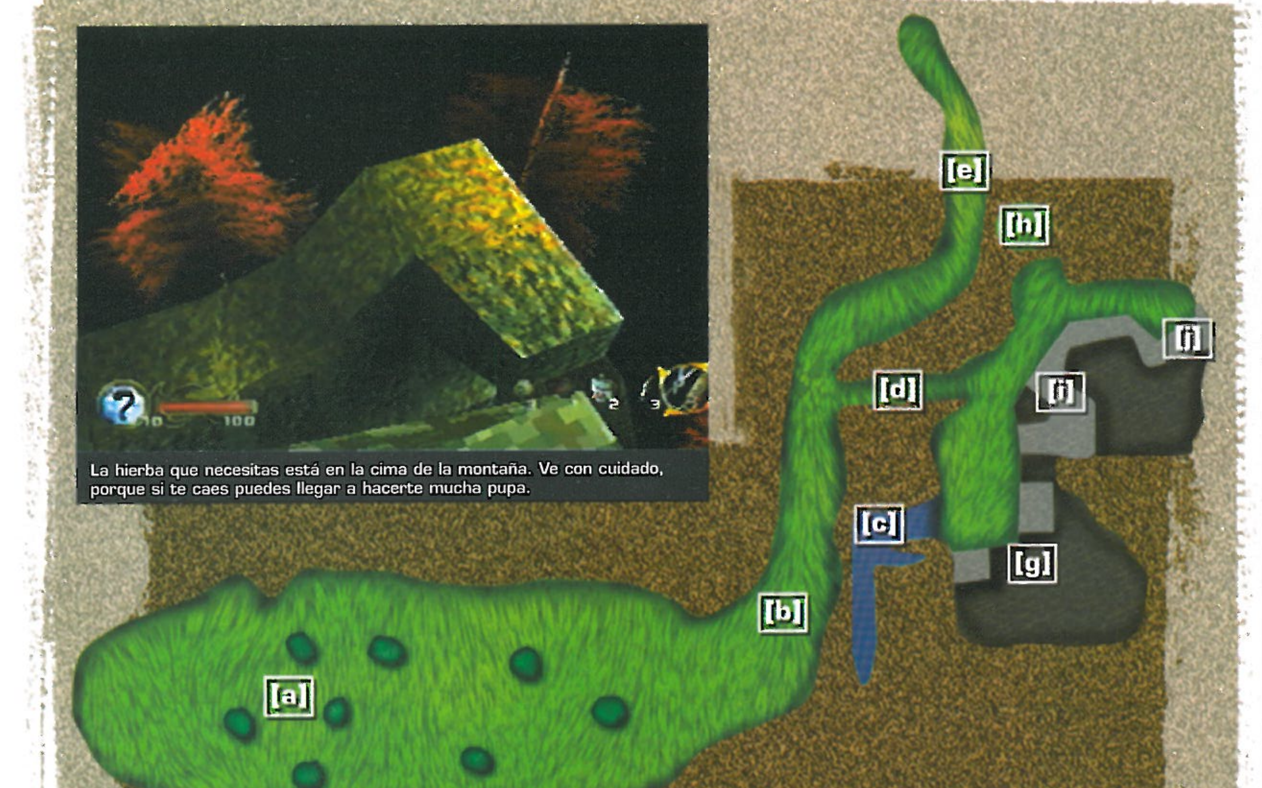




Incluso los demonios son vulnerables al acero.



En esta cascada encontrarás una bomba de humo.



La hierba que necesitas está en la cima de la montaña. Ve con cuidado, porque si te caes puedes llegar a hacerte mucha pupa.

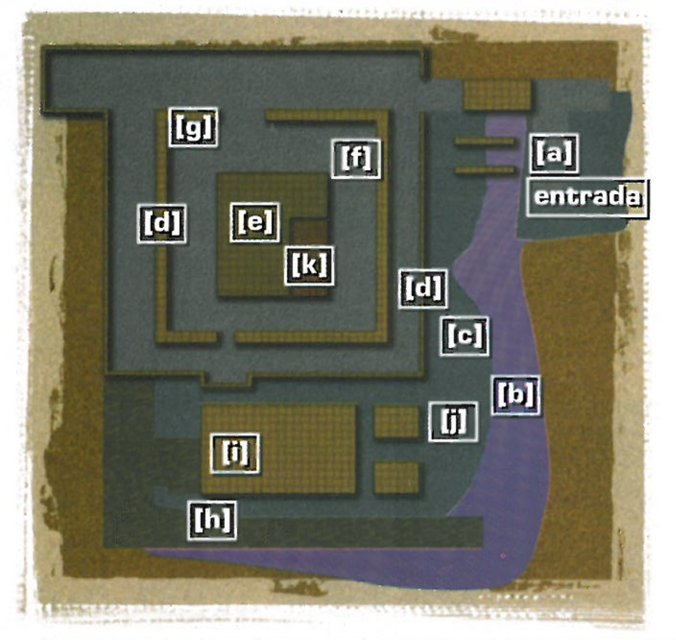


TRUCOS

BOLSILLOS LLENOS
Aprieta □, □, △, △, ⇨, ⇨, ⇧, ⇩ mientras presionas el botón R2 en la pantalla de selección de objeto. Esto incrementará tu capacidad de transporte hasta 99.
OBJETOS SECRETOS
Aprieta □, □, △, △, ⇨, ⇨, ⇧, ⇦ más la tecla R1 en la pantalla de selección de objeto para desbloquear los objetos secretos.
MÁS MADERA
Aprieta □, □, △, △, ⇨, ⇨, ⇧, ⇨ manteniendo presionado el botón L2 en la pantalla de objetos. Esto les da capacidad ilimitada a tus bolsillos.
PROPIEDAD CURATIVA
Pausa la partida durante una misión y aprieta □, □, △, △, ⇨, ⇨, ⇧, ⇦ para reponer la salud de tu personaje.
ACCESO DIRECTO
En el mapa de selección de misión aprieta □, □, △, △, ⇨, ⇨, ⇧, ⇨ más el botón R1. Ahora podrás acceder a todas las misiones del juego.
SELECCIÓN DE PATRÓN
En el mapa de selección de misión aprieta □, □, △, △, ⇨, ⇨, ⇧, ⇨, manteniendo R1. Esto te permitirá seleccionar entre las tres distribuciones posibles de enemigos en el escenario.
ARMADURA SEXY
Escoge a Ayame y en la selección de objeto (con la armadura disponible como objeto), aprieta □, □, △, □, ⇨, ⇨, ⇧, ⇨.







9.0 RECUPERA EL CASTILLO

[a] Tu primera tarea consiste en cruzar el río. Por suerte, el puente tiene arcadas tras las cuales te puedes esconder. Pon al ninja justo detrás de la cima del puente y asesina al guardia que hay enfrente cuando cambie de dirección.

[b] El foso que rodea el castillo sirve para pasar junto a los guardias y llegar a la zona baja que rodea el edificio. Los guardias de arriba tienen muy buena vista, o sea que tendrás que pegarte mucho a la pared del castillo mientras nadas por el foso.

[c] Para llegar a las mazmorras de abajo y luego a la torre principal, ve por el camino que recorre el terraplén. Arrástrate por el camino por detrás de los guardias y ve eliminándolos para despejar la ruta.

[d] La flora y la fauna del jardín del castillo están muy vigiladas. Utiliza los arbustos y las macetas para esconder al ninja. Los jardines son bastante abiertos, lo que les da a los ninjas enemigos la oportunidad de pillarte. Utiliza los muros del jardín para no meterte en líos.

[e] En el dojo de Lord Gohda vive un maestro espadachín. Si te apetece un desafío no dudes en buscarle las cosquillas a este experimentado guerrero. Si pierdes tendrás la oportunidad de salvar tu honor en un cruento combate por la supervivencia.

[f] La entrada a la torre también está peligrosamente rellena de guardias. Utiliza los muros del jardín tanto como puedas para acercarte. Si te queda arroz envenenado, éste es el momento para usarlo.

[g] Dentro de la torre hay manadas de ninjas de elite. Cuélate por las escaleras y rueda por detrás de ellas para eliminar a todos los que puedas, pero recuerda que sólo tienes una oportunidad de matarlos limpiamente.

[h] Cerca del nacimiento del río están las reservas subterráneas de grano. Escondidas entre ellas hay unas cuantas armas. Los depósitos están vigilados por otra pandilla de ninjas que difícilmente picarán con lo del arroz o con las minas, o sea que prepárate a luchar si quieres pasar por dónde están.

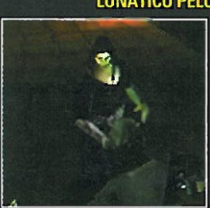
[i] Al lado de la torre principal hay un par de casetas. Allí te esperan más ninjas, pero las casetas son un buen lugar desde el que lanzar un buen ataque. Si los guardas no se alertan, en una de las barracas deberías encontrar un brebaje curativo.

[j] Justo encima de la ladera del acantilado hay un puesto de vigilancia que está situado de forma que se pueda ver quién sube por las rocas o se acerca nadando por la fosa de abajo. Atácalo desde el Norte usando las columnas de soporte para disimular tus intenciones, y deja al guardia fuera de juego.

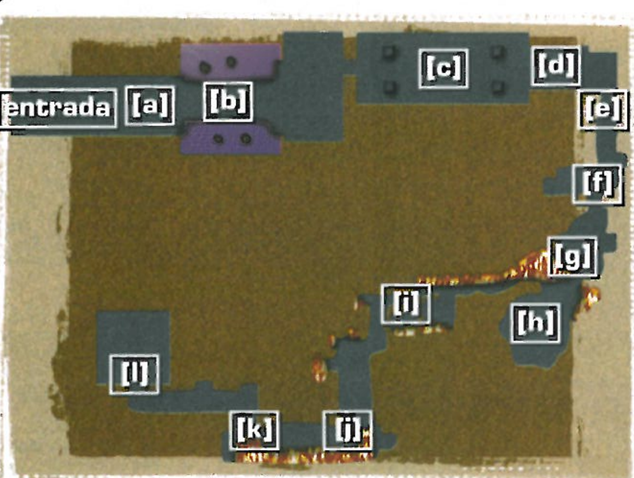
[k] En la cima de la torre está Onikage, que estará esperando tu llegada. Para llegar allí rápidamente y de forma segura utiliza el garfio y escala por el exterior, en lugar de pelearte para cruzar por la torre.

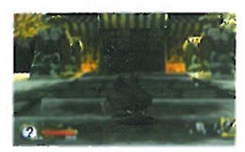
JEFE ¡Sorpresa! ¡Un nativo de Matalascañas en el Japón medieval!

ONIKAGE
LUNÁTICO PELUDO



CÓMO MACHACARLO: El ninja sensei ha desarrollado unos cuantos golpes desde vuestro último encuentro. Tiene una predilección por los barridos giratorios. Bloquéalo sin cesar hasta que realice este movimiento y entonces, cuando esté a punto de ponerse de pie, bríndale un par de golpes de los tuyos. Será incapaz de bloquearlos.




Si vas agachadito, los escalones ocultarán tu horrible peinado.


¡Anda! ¡Lava incadescente! Haz que tus adversarios se bañen en ella.

10.0 SALVA A LA PRINCESA

[a] Estas escaleras se parecen a las del templo manji. Usa la misma táctica que allí: muévete discretamente por los árboles de al lado. En esta zona sólo hay un guardia: descuartízalo antes de entrar por las puertas.

[b] Parte en dos al perro guardián con un shuriken bien lanzado. Entonces tírate al río para que no te vea el arquero que hay junto a la puerta. Usa los muros del puente para tener una buena posición y cárgate al enemigo cuando cambie el turno de guardia.

[c] Esta zona es un auténtico matadero. Sólo hay unos cuantos pilares tras los que esconderse, o sea que encuentra uno y pégate a él; desde ahí mata a los guardias que pasen lo suficientemente cerca. Si alguno de ellos se percata de tu presencia, retrocede para esconderte en la zona donde estabas antes.

[d] Onikage te espera aquí para desafiarte por última vez. Dispone de los mismos golpes que antes, sólo que ahora cuenta con sus propios brebajes curativos. Espera a que termine su retahíla de pataditas antes de atacarle y no te dará mayor problema.

[e] Al matar a Onikage se te abrirá la entrada al mundo subterráneo. Tírate por el agujero y apresúrate a meterte en el primer hueco. Los guardias de aquí abajo son mucho más despiertos que los de arriba: si fallas en tu primer ataque, no esperes una segunda oportunidad.

[f] Despeja la cima del la cascada de fuego antes de seguir bajando hacia las profundidades del infierno. Por aquí hay unos cuantos francotiradores apostados. Si el arquero flque también hay unofl te da cuando intentas cruzar, ya puedes decir "sayonara".

[g] En este punto el vestíbulo queda dividido en dos por un río de lava. Si se te ocurre meter el pie, ya puedes imaginarte que te quemarás. Este peligro existe para todos, ya que para los guardias también es una amenaza. Con un soplido a tiempo y bien dirigido les puedes echar al río si pierden el equilibrio.

[h] Aquí explora las cuevas en busca de objetos, ya que los necesitarás en la próxima batalla. Hay dos guardias y uno de esos calvos que escupen fuego. Si te lías a piños con ellos, aléjate del lago de lava y cárgatelos desde allí.

[i] En este laberinto de cuevas te esperan frondosos matorrales. Los guardias que hay por aquí suelen tener refuerzos cerca. Mátalos en rincones apartados para que no puedan dar la alarma.

[j] El guarda del puente está cubierto por un arquero que hay más allá del saliente. Usa alguna de las variedades de arroz envenenado del tío Den para atraerle al agujero mortal contiguo al puente.

[k] Después de matar al tipo del saliente, agáchate y acércate al puente del Oeste. Acércate tanto como puedas y luego salta y corre para cruzar. Si eres lo bastante rápido, el arquero que patrulla la zona ni te verá.

[l] Cuando tu personaje entra en el sala final, el bloque de hormigón desaparecerá y la puerta al infierno se abrirá. Tírate y enfréntate al señor demonio. Éste disparará ráfagas de fuego que te quitarán 40 de salud si te dan, así que no parar de saltar de un lado a otro puede ser una idea.

JEFE Ojo con su potente relámpago de fuego.

SEÑOR DEMONIO
LLÉVALO A LOS LAVABOS



CÓMO MACHACARLO: La clave para ganar reside en usar los pasos laterales. Cuando el demonio levanta su espada, es que va a atacarte con relámpagos. Muévete a un lado y otro para torearlo. Mientras está con lo del relámpago no puede bloquear tus golpes, o sea que aprovecha el momento para darle.

FIN Si quieres un final feliz, ¡juega a ***Mulan Story***!

FIN Ojo con su potente relámpago de fuego.

GAME OVER
PERO, ¡UN MOMENTO! ¿TIENES TODOS LOS SECRETOS?



Ahora que el viejo demonio ha vuelto hecho unos zorros a su lugar (o sea, el infierno), ha llegado el momento de que los ninjas rescaten a la princesa y se larguen. En el momento en que los personajes salen a la superficie, una roca bloquea el túnel de delante. En un alarde de valentía poco usual en los juegos de PlayStation, Rikimaru levanta el pedrolo mientras la princesa y Ayame escapan. Entonces él es aplastado por una tormenta de piedras. Menudo pringado, ¿no?





LA GUÍA DEFINITIVA PARA COMPLETARLO CON ÉXITO

SOLUCIONES PARA PLAYSTATION Y PC
LIBRO DE RUTAS COMPLETO
TOMB RAIDER III
TODAS LAS ÁREAS Y NIVELES SECRETOS
ESTRATAGEMAS PARA ACABAR CON LOS JEFES
¡Y ADEMÁS! LIBRO DE RUTAS DE TOMB RAIDER Y TOMB RAIDER II

Y ADEMÁS:
LOS LIBROS DE RUTA
DE TOMB RAIDER II
Y TOMB RAIDER

TRUCOS, SECRETOS Y CÓDIGOS PARA LOS TRES TÍTULOS DE LA SAGA DE VIDEOJUEGOS MÁS POPULAR

¡140 PÁGINAS!

¿A QUÉ ESPERAS?
¡YA EN TU KIOSCO!

Periféricos

SHOCK2 ANALOG CONTROLLER

Fabricante:	**Guillemot**
Distribuidor:	**Guillemot**
Precio:	**4.200 pesetas**

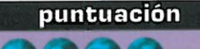
A veces nos planteamos muy seriamente si los fabricantes de periféricos para PlayStation creen que la gente compra los mandos "a peso", como si fueran chuletas de cerdo o fríjoles mejicanos. Nuestra preocupación no ha hecho más que aumentar desde hace unos meses, porque en la última hornada de controladores se observa una clara tendencia al sobrepeso y a las tallas XXL, como ilustra este nuevo y "obeso" modelo de Guillemot.

El tamaño grandote del Shock^{2} Analog Controller tiene sus pros y sus contras (como todo en la vida, vamos): es apropiado para jugadores manazas como Truji o HolyBear –que, en lugar de analistas de juegos, podrían ganarse la vida perfectamente como *pelotaris*–, pero no resulta muy cómodo para manitas de koala como las de nuestra Jefa de Redacción.

El tacto y la sensibilidad de los sticks analógicos de este Shock^{2} de Guillemot están un poco por encima de la media de los modelos clónicos (esos que se limitan a reproducir con la máxima fidelidad posible el mando oficial de Sony), y no quedan muy lejos de la calidad del Dual Shock. La vibración que producen los motores fabricados por Guillemot es correcta, si bien en nuestras pruebas no hemos detectado un efecto estéreo demasiado notorio; por suerte para quienes creemos que un electroshock no es una emoción fuerte deseable, los motores del Shock^{2} Analog Controller no pegan unos trallazos tan potentes como los que daba el anterior mando de esta misma marca, el Analog Station Shock 2.

Por último, este mando tiene compatibilidad Negcon, algo de lo que carecen casi todos los controladores analógicos. Así pues, si quieres un mando analógico con el que puedas jugar a los primeros juegos de las sagas *Ridge Racer* o *Wipeout* y, sobre todo, si tienes manos de gorila, éste podría ser tu mando ideal.

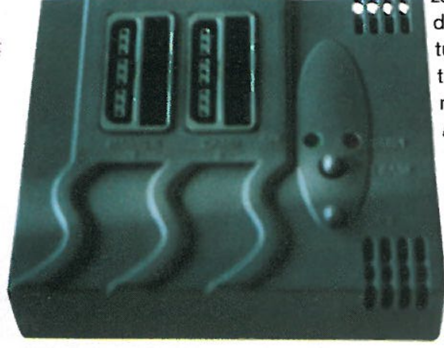
puntuación



RAMNET

Fabricante:	**CCL**
Distribuidor:	**Hypnosys**
Precio:	**5.900 pesetas**

Asumámoslo: vivimos en una época de clónicos. Hoy día le salen imitadores hasta al más minoritario y cutre de los productos, aunque pocas veces un refrito consigue igualar o superar las cualidades del modelo que trata de emular. Uno de estos raros casos es el de Ramnet, un aparato que va a la zaga del DexDrive de Interact, puntuado con 4 planetas en el pasado número 10 de *PlanetStation.*

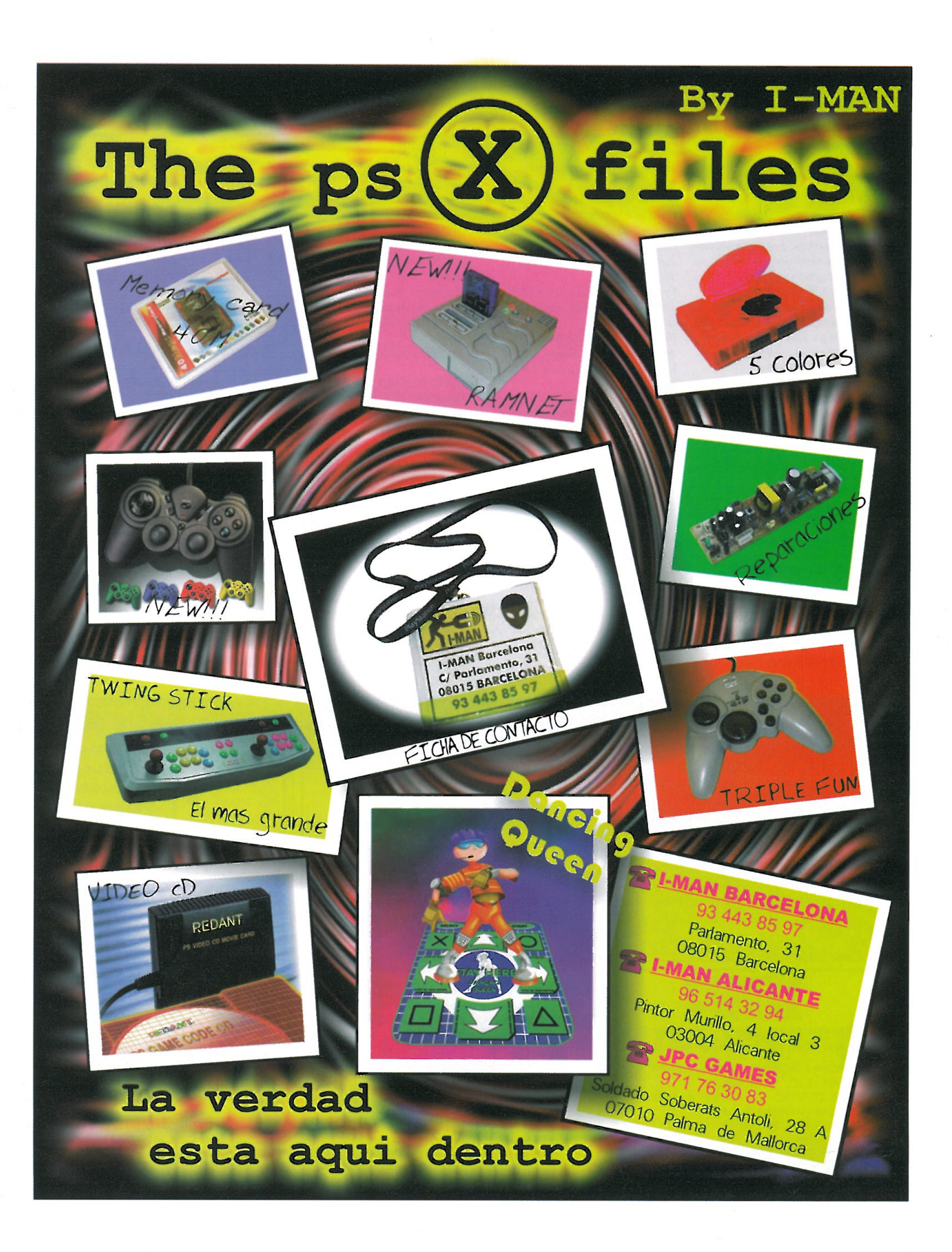


Al igual que el DexDrive (y que el cartucho de trucos Xplorer, aunque de un modo un poco menos sencillo), el Ramnet permite transferir al disco duro de un PC información de una tarjeta de memoria para PSX, con lo que podría decirse que el disco duro del ordenador se convierte en una *memory card* gigantesca. Sin embargo, Ramnet ofrece más: como incluye dos ranuras de conexión, puede utilizarse sin necesidad de ningún PC como duplicador de tarjetas de memoria. Además, puede funcionar con baterías (de hecho, es casi obligatorio porque el transformador de corriente alterna no está incluido en el paquete), por lo que uno puede usarlo en el colegio entre clase y clase o en el autobús.

El programa para manejar el aparato desde Windows sí está incluido en el paquete, al igual que el cable paralelo necesario para la conexión con el ordenador; ni siquiera requiere instalación –puede ejecutarse desde el propio disquete–, es tan fácil de usar como un exprimidor de naranjas y tiene un tamaño tan minúsculo que podría almacenarse en una tarjeta de memoria de PlayStation. Este software tiene un aspecto más vetusto que el del DexDrive, como era de esperar viendo el aspecto externo de ambos dispositivos: el DexDrive es un ejemplo de elegancia, mientras que el Ramnet es un auténtico adefesio. Pero lo importante es que éste último es igual de eficaz que el DexDrive e incluso parece un poquito más rápido. Durante nuestras pruebas, sólo ha fallado al tratar de eliminar en una tarjeta varios bloques de un tirón, cosa no muy importante ya que los archivos pueden borrarse uno por uno sin ningún problema.

Para terminar, el Ramnet es compatible con los archivos DexDrive que se pueden encontrar en muchas direcciones de Internet, de forma que con un PC y un módem tienes a tu disposición una biblioteca casi inagotable de partidas con extras activados para miles de títulos. Tentador, ¿eh?

puntuación



By I-MAN
The ps X files
Memory card 40M
NEW!!
RAMNET
5 colores
NEW!!!
I-MAN
I-MAN Barcelona
C/ Parlamento, 31
08015 BARCELONA
93 443 85 97
FICHA DE CONTACTO
Reparaciones
TWING STICK
El mas grande
TRIPLE FUN
Dancing Queen
VIDEO CD
REDANT
I-MAN BARCELONA
93 443 85 97
Parlamento, 31
08015 Barcelona
I-MAN ALICANTE
96 514 32 94
Pintor Murillo, 4 local 3
03004 Alicante
JPC GAMES
971 76 30 83
Soldado Soberats Antoli, 28 A
07010 Palma de Mallorca
La verdad
esta aqui dentro

GANADORES CONCURSOS

PLANETSTATION NÚMERO 11

POINT BLANK 2

Nos habéis vuelto a sorprender muy gratamente con la cantidad de cupones que contenían las dos frases correctas de las sopas de letras: 1) Aunque este pasatiempo no es fácil y te ha hecho sudar, con la recompensa te podrás desahogar a gusto y a tiros; 2) En lugar de acordarte de PlanetStation y GameShop ahora, hazlo cuando estés disfrutando de la secuela de Point Blank. ¡Enhorabuena a los 10 ganadores!
Mario Megias Carazo (Granada)
Xavier Vilella Olivé (Arbolí, Tarragona)
Alejandro Martínez Vicente (Bayona, Pontevedra)
Carlos Gracia Hernández (Badalona, BCN)
José Alberto Bonilla Vallejo (Madrid)
Salvador Carrasco García (Marbella, Málaga)
Adrián Muñoz Blanco (Barcelona)
Jose M. Pérez Matarranz (Segovia)
Yuran Lázaro Lázaro (Malgrat de Mar, Barcelona)
Alexander Mesa Camio (Candelaria, S/C de Tenerife)

V-RALLY 2

Cada coche de este juego de Infogrames no tiene ni un solo polígono ni 7.319, sino más de 1.000, como habíamos comentado en el análisis de este juego. Entre los que han acertado la respuesta correcta, que era la C, se llevan un ejemplar de *V-Rally 2*:
Marcos Ortega Flores (Castelldefels, Barcelona)
Jose Roberto Valero Thäpp (Picaña, Valencia)
Fco. Javier García Castro (La Coruña)
Javier Moreno González (Puerto de Santa María, Cádiz)
David Marín Ramiro (Barcelona)
Joel Rodrigo Romera (Blanes, Girona)
Marcos David Benítez González (Alcorcón, Madrid)
Oriol Sumsi Roig (Matadepera, Barcelona)
Raúl Jiménez Perea (Ordizia, Guipúzcoa)
Sergio Plaza Juárez (Madrid)
Alejandro Moreno Pedrajas (Córdoba)
José Ramón Iglesias Lores (O Porriño, Pontevedra)

XPLORER

Nuestra sección *Xplorer a bordo* premia con uno de estos cartuchos de trucos a:
Jose Antonio del Valle Morilla (Madrid)
Raúl Palmero Díez (Catarroja, Valencia)
Jordi Camps Ortiz (Barcelona)
Guillermo A. Fernández Whitehead (San Juan de la Arena, Soto del Barco, Asturias)
Fco. José de Paz García (Castilleja de la Cuesta, Sevilla)

SCORPION

Por cortesía del reportaje *Entre pistolas anda el juego*, publicado en el número 11 de *PlanetStation*, han ganado una de estas pistolas los siguientes lectores:
Santiago Hernández Navarro (Rocafort, Valencia)
José Ramón Tebar (Albacete)
Ibai Saizar Arretxe (Lezo, Guipúzcoa)
Alex Rodríguez Coronado (Badia del Vallès, Barcelona)
Jorge Gálvez Herrero (Madrid)

LOS 10 MEJORES JUEGOS

Los votantes siguientes recibirán un mando, una gorra y una camiseta de *PlanetStation*:
Miguel Ordax San José (San Bartolomé, Las Palmas)
Ignacio Solé Suarez (Monzón, Huesca)
Alejandro Renovell Bonillo (Valencia)

ESPECIAL RESIDENT EVIL 2

Este número monográfico dedicado exclusivamente a la saga 'matazombis', en el que se incluyen las guías completas de *Resident Evil* y *Resident Evil 2*, se vende de forma separada por 675 pesetas (búscalo en tu kiosco o pídelo en el 93 654 40 61). Los dos sorteos que organizó se cerraron el pasado día 1 de octubre, y éstos son los agraciados.

Ganadores de una suscripción a *PlanetStation* por un año:
Diana González Cano (Madrid)
Francisco Rubén Florín Navarro (Fuenlabrada, Madrid)
Isidro Ruiz Rodríguez (Torrelavega)
Alejandra Rodríguez González (Ourense)
Juan de Dios Arévalo Ogallar (Bedmar, Jaén)
Sergio Jiménez López (Málaga)
Imanol Anguiano Ponce (Sant Boi, Barcelona)
Saúl Blasco Soriano (Albaida, Valencia)
Sergio Gasco Arráez (Alicante)
Joel Gutiérrez González (El Paso, La Palma)

Ganadores de un cartucho de trucos Xplorer V2:
Fernando García González (Valencia)
Daniel Guzmán Villegas (Las Palmas de Gran Canarias)
Alberto Rodríguez Vega (Cádiz)
Raúl Vela García (Madrid)
Ramón Huguet Belenguer (Rocafort, Valencia)
María Fernández López (Oviedo)
Ricardo Gutierrez Caso (Torrelavega)
José Ramón García Luque (Guadalajara)
Juan Luis González Cortés (Cádiz)
Antonio Jose Gutiérrez Salazar (Barbastro, Huesca)

¡ENHORABUENA A TODOS!

SI QUIERES ANUNCIARTE EN PLANETSTATION, LLAMA AL TELÉFONO 93 630 68 82 (BCN).















XPLORER A BORDO

¡ATENCIÓN! Para utilizar estos trucos necesitas un cartucho de trucos Xplorer

No han salido muchos códigos nuevos este mes para el Xplorer, pero aquí tenéis un poco de pienso para seguir alimentando este fantástico cacharrito.

NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE

¿Crees que tus ingresos están muy por debajo de lo que mereces? ¿La pasma se ceba contigo? Tenemos la solución para que, al menos, no sufras estos problemas mientras estés dándole a este juego de carreras.

Dinero infinito
80115DD0 FFFF
80115DD2 0FFF

Tiempo ilimitado para persecución
801C8980 5935









RUGRATS: LA BÚSQUEDA DE REPTAR

Llevar unos pañales bien cargaditos durante tres horas no es una experiencia muy gratificante, así que toma nota de estos códigos por si te quedas atascado en este título de dibujos animados.

Salud infinita
800E41FC C234

Tiempo ilimitado
800C5978 AA53

Pilas infinitas
800EF138 7800





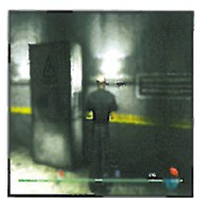


GUARDIAN OF DARKNESS

Con este par de códigos puedes abreviar bastante tus suplicios con este inefable título. Ya se sabe: no todos los juegos pueden ser *Metal Gear Solid*.

Salud Infinita
800F8A6C 00FF

Energía ilimitada
800F8A68 FFFF







PLATINUM

APOCALYPSE

Vidas infinitas
800FFEFC 0005
800FFDFC 2034

Vidas infinitas (otro)
801C4E18 0005

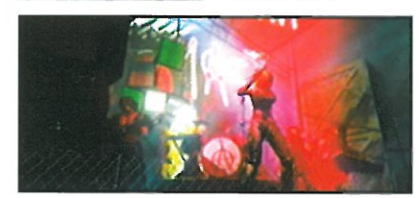


Todas las armas
800DE176 2400
800DE188 03E8
800DE18A 2402

Munición infinita
800E80EA 2400

Salud infinita
801234AA 2400

Infinitas bombas inteligentes
80122A02 2400



NEED FOR SPEED III

Pilla el Ferrari y corre

Desbloquear todos los coches y todas las pistas
8668B218 5C52

NOTA: usar sólo uno de los siguientes códigos a la vez
CDE8B218 5C52

Comenzar en vuelta 2
76653438 595A
36653438 5959

Comenzar en vuelta 3
76653438 595A
36653438 595C

Comenzar en vuelta 4
7E653438 595A
36653438 595B







THEME HOSPITAL

¿Con dolor o sin dolor?

Dinero ilimitado
86670F68 504F





ROAD RASH 3D

Levanta rueda

Dinero infinito
800dad40ffff





PlanetStation y Aroistel S.L. sorteamos 5 cartuchos de trucos Xplorer V2 cada mes. Rellena el cupón de la derecha, indica en el sobre el número de esta revista (PlanetStation 13) y mándalo a:
Concurso Xplorer
Editorial Aurum, S.L. - PlanetStation
c/ Joventut, 19 - 08830 St. Boi de Llobregat (BCN)

CONCURSO **XPLORER**

NOMBRE: ______________________

____

DIRECCIÓN: ______________________

____

TEL.: ______________________

CONSTELACIÓN

Todos los juegos analizados en *PlanetStation* más los que han tenido el honor de pasar por nuestra sección *Libro de ruta* están aquí. Consulta esta guía antes de hacer la carta a los Reyes.

●●●●● Genial ●●●● Potente ●●● Pasable ●● Cutrillo ● Fiasco
C Significa que las voces y/o los textos del juego está traducido al castellano. En el caso de los títulos que no van acompañados de este símbolo, tan sólo están en castellano los textos de la caja y el manual. **R** *PlanetStation* recomienda los juegos que llevan esta letra.

Nota de Redacción: Esta guía no es un listado exhaustivo de todos los juegos PSX que hay en el mercado. De momento hemos incluido los que hemos analizado, los que han aparecido en la sección *Libro de Ruta* y los "clásicos" que citamos en nuestro reportaje *Los mejores juegos de la historia* (*Planet* 7) que están aún disponibles. Completamos la guía con un apartado específico dedicado a la gama Platinum, de cuyos títulos detallamos el precio, el distribuidor y si están traducidos al castellano. Este directorio irá sufriendo modificaciones y será actualizado mes a mes.



360º
7.990 pesetas Carreras
Virgin
●● C
La inundación más aburrida del mundo.

Abe's Exoddus
7.990 ptas. Plataformas
GTI
●●●● C R
El universo más carismático e inteligente del planeta PSX.

Actua Golf
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●●
Simulador de golf con un montón de opciones.

Actua Pool
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●●
Billar para pacientes: sencillo a la vista, complicado manejo.

Actua Soccer 3
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●●◖
Simulador de fútbol con mucha información.

Akuji the Heartless
8.990 ptas. Aventura de acción
Proein
●●●◖
Buena historia y gran ambientación. Muy vistoso.

Alundra
7.990 ptas. Rol
Sony
C R
RPG para rato: ¡80 horas de juego!

Anna Kournikova's Smash Court Tennis
7.490 pesetas Deportivo
Sony
●●●●
Un tenis callejero muy original y fácil de manejar.

Apocalypse
8.990 ptas. Shoot'em-up
Proein
●●●◖ R
Bruce Willis no para quieto. Trepidante y de fácil manejo.

Asterix
7.990 ptas.
Plataformas/estrategia
Infogrames
●●●● C
Acertada combinación de géneros y personajes emblemáticos.

Asteroids
5.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts
●●●
¡Son ellos, los marcianitos de las recreativas!

Atlantis: The lost tales
7.990 ptas. Aventura gráfica
Virgin
●● C
Buenísimos gráficos para un título frustrante.

B

Bichos
8.490 ptas. Aventura gráfica
Sony
●●●● C
Los de la película de Disney en un juego entretenido.

Bio Freaks
8.990 ptas. Beat'em-up
GTI
Guerreros extravagantes repartiendo leña a go-gó.

Blast Radius
7.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
Para disparar en el espacio hace falta pensar.

Blasto
6.990 ptas. Acción
Sony
C
Pistola en mano y tupé en la cabeza. Gráficos pobres.

Blaze & Blade
8.990 ptas. Rol
Proein
●●
Pueden jugar hasta 4, pero tienen que saber inglés.

Bloody Roar 2
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●●◖ C R
Gráficamente soberbio y con el puntazo de la transformación de los personajes.

Blood Lines
7.990 ptas. Acción
Sony
●●◖ C
Juego soso amenizado por comentarios cachondos.

Bomberman
7.490 ptas. Puzzles
Virgin
●●◖
Un clásico, esta vez con modo para cinco jugadores y muchas opciones.

Bomberman Fantasy Race
7.490 ptas. Carreras
Virgin
●●
A este clásico personaje le da por las carreras, pero no consigue que queramos alcanzarlo.

Bomberman World
6.990 ptas. Puzzles
Sony
C
Una leyenda viviente con ganas de bulla.

Breath of Fire 3
7.990 ptas. Rol
Infogrames
R
El tercero de una saga de RPG elaborado.

Broken Sword II
7.990 ptas. Aventura
Sony
C R
Las miles de horas que le han dedicado otros tantos miles de usuarios avalan esta aventura.

Buggy
6.990 ptas. Conducción
Infogrames
●●● C
Happiolo y jugable, pero nada especial.

Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo
7.990 ptas. Plataformas
Infogrames
●●●● C
Imprescindible para los peques. Y muy divertido para todos.

Bust a Groove
7.990 ptas. Baile/música
Sony
●●●● C R
Original, divertido y cachondo. Anda, ¡muévete!

Bust a Move 4
6.990 ptas.Puzzles
Acclaim
●●●◖ R
Sencillo, colorido y adictivo.



Castrol Honda Superbike Racing
8.990 ptas. Carreras
Proein
●●●◖
Teniendo en cuenta que los de motos escasean en la gris, no está nada mal.

Capcom Generations
7.990 ptas. Max-Mix
Virgin
●●●●
Recopilatorio de cuatro CD con trece títulos, entre los cuales se incluye la saga *Ghosts'N Goblins, Wings of Destiny* y *Blazing Guns*.

C&C: Retaliation
7.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts
●●●●
Horas y horas de batallitas garantizadas.

C3 Racing
7.990 ptas. Conducción
Infogrames
●●● C
Circuitos logrados y coches desperdiciados. Lento.

Civilization II
8.990 ptas. Estrategia
Proein
●●●● R
Ser un Dios te enganchará.

Colony Wars
7.490 ptas. Shoot'em-up
Sony
Una guerra en el espacio da para muchos tiros.

Colony Wars: Vengeance
8.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●● C
Aventura espacial muy jugable y variado.

Cool Boarders 3
7.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●◖ R
Logrado simulador de snowboard con muchas posibilidades.

Crash 3: Warped
8.990 ptas. Plataformas
Sony
●●●● C R
Un clásico. Gráficos excelentes y diversión a tope.

Croc 2
7.990 ptas. Plataformas
Electronic Arts
●●●● C
El famoso dragón y sus colegas los Gobbos por unos niveles muy variados.

D

Dark Stalkers 3
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●● R
Soplamocos en 2D fluidos y desternillantes.

Dead in the water
(Importación) Shoot´em-up
●●◖

Dead or Alive
7.990 ptas. Beat'em-up
Sony
Desahógate a manotazo limpio (y a patada, y a puñetazo, y a combo múltiple…).

Devil Dice
6.990 ptas. Puzzles
Sony
●●●
Un buen desafío en 3D con opciones multijugador

Diver's dream
8.490 pesetas Aventura
Konami
●●●◖
En busca del tesoro perdido. Sin prisas, eso sí.

Dodgem Arena
8.995 ptas. Conducción
ITE Media
●●●
Un bicho raro: cacharros futuristas juegan a hockey. ¿Ein?

Doom
6.990 ptas. Shoot'em-up
GTI
Una de las mayores leyendas del mundo de los videojuegos. De tiros.

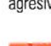
FINAL FANTASY VII



3.990 ptas. - Rol - Sony
●●●●● C R
Quizá la mayor leyenda de la gris, ahora en Platinum. Una verdadera obra maestra que requiere, eso sí, mucha paciencia y dedicación.

Dreams to Reality
7.990 ptas. Acción
Virgin
●◖

Duke Nukem: Time to Kill
8.990 ptas. Shoot'em-up
GTI
●●●●
Un cóctel explosivo protagonizado por el macho man de la Play.



Egipto
7.990 ptas. Aventura gráfica
Virgin
●● C
Mucha información, pero poca interactividad.

El quinto elemento
7.990 ptas. Aventura de acción
Sony
●●●
Una gran historia y un buen motor 3D mal aprovechados

F

FIFA 99
7.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●◖ C R
Simulador de fútbol de gama alta. Muy buen control.

Fisherman's Bait
(Importación) Aventura
●●●
Incursión al estilo arcade en el mundo de la pesca.

Formula 1 97
8.990 ptas. Conducción
Sony
C R
El mejor simulador de Fórmula 1 bajo el sol.

Formula 1 98
8.990 ptas. Conducción
Sony
●●●● C
Simulación detallista y muy cuidada. No es fácil.

Future Cop: LAPD 2000
7.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts
Los policías del futuro en Los Ángeles son muy agresivos.

G

Grand Theft Auto: London 1969
4.990 ptas. Conducción
Proein
'Mission pack' para el *GTA* original (imprescindible para que funcione, por supuesto).

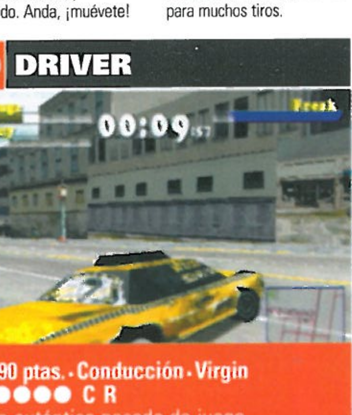
Gex: Deep Cover Gecko
8.990 ptas. Plataformas
Proein
●●●● C
El lagarto de siempre en muy buena compañía.

Ghost in the Shell
7.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
Combate el terrorismo internacional desde el interior de una cápsula.

Global Domination
6.990 ptas. Estrategia
Sony
●● C
El poder no siempre es atractivo…

Guardian's Crusade
8.990 ptas. Rol
Proein
●●●◖
Rol colorista y simpático muy indicado para principiantes.

DRIVER

8.990 ptas. - Conducción - Virgin
●●●●● C R
Una auténtica pasada de juego. Persecuciones brutales por ciudades de verdad.



METAL GEAR SOLID



8.990 ptas. · Aventura de acción · Konami
●●●●● C R
La última obra maestra de la Play. Marcará un antes y un después, porque lo tiene todo y más. Innovación y calidad a tope.

PLATINUM

Abe's Oddysee
3.990 ptas. Plataformas
GTI
C R

Batman y Robin
3.990 ptas. Aventura de acción
Acclaim
C

Colin McRae
3.990 ptas. Conducción
Proein

Command & Conquer
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts

C&C: Red Alert
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts
R

Constructor
3.990 ptas. Simulador construcción
Acclaim
C R

Cool Boarders 2
3.990 ptas. Deportivo
Sony

Crash Bandicoot
3.990 ptas. Plataformas
Sony

Crash Bandicoot 2
3.990 ptas. Plataformas
Sony
R

Croc
3.990 ptas. Plataformas
Electronic Arts

Die Hard Trilogy
3.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts

Fantastic Four
3.990 ptas. Beat'em-up
Acclaim

Final Fantasy VII
3.990 ptas. Rol
Sony
C R

Forsaken
3.990 ptas. Shoot'em-up
Acclaim
C

G-Police
3.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
C

Gran Turismo
3.990 ptas. Conducción
Sony
C R

Grand Theft Auto
4.990 ptas. Conducción
Proein

Hércules
3.990 ptas. Aventura
Sony

Jurassic Park: El mundo perdido
3.990 ptas. Aventura de acción
Electronic Arts

La jungla de cristal: La Trilogía
3.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts
R

Magic the Gathering
3.990 ptas. Estrategia
Acclaim

Micromachines V3
4.490 ptas. Conducción
Infogrames
C R

Medievil
3.990 ptas. Aventura de acción
Sony
C R

Moto Racer
3.990 ptas. Conducción
Electronic Arts

Resident Evil
4.990 ptas. Aventura de acción
Virgin
R

Resident Evil 2
3.990 ptas. Aventura de acción
Virgin
C R

Road Rash
3.990 ptas. Conducción
Electronic Arts
C

Soul Blade
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony
R

Soviet Strike
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts

Space Jam
3.990 ptas. Deportivo
Acclaim

Super Cross 98
3.990 ptas. Carreras
Acclaim

Tenchu
4.990 ptas. Aventura de acción
Proein
R

Tekken 2
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony R

Tekken 3
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony
R

Time Crisis
3.990 ptas. Shoot'em-up
Sony R

TOCA Touring Cars Championship
4.990 ptas. Conducción
Proein
C

Tomb Raider I
4.990 ptas. Aventura
Proein
R

Tomb Raider II
4.990 ptas. Aventura
Proein
R

Treasures of the deep
3.990 pesetas Aventura
Sony

True Pinball
3.990 ptas. Puzzles
Infogrames

V-Rally
4.990 ptas. Conducción
Infogrames
C

Wipeout 2097
3.990 ptas. Conducción
Sony
R

Worms
3.990 ptas. Puzzles
Infogrames



Hard Edge
7.990 ptas. Aventura de acción
Infogrames
●●●●

Heart of Darkness
7.990 ptas. Aventura gráfica
Infogrames
●●●● C R
Gráficos espectaculares y un doblaje impecable.

Hugo
7.990 ptas. Aventura
ITE Media
● C
Ideal para poner a prueba tus nervios. Te pondrás histérico.



ISS Pro '98
9.490 ptas. Deportivo
Konami
R
Probablemente, el mejor de fútbol. Enorme jugabilidad.



Jet Rider 2
6.990 pesetas Aventura
Sony
●●●
Carreras acuáticas en moto.



Kagero: Deception II
7.990 pesetas Aventura/Puzzles/Estrategia
Virgin
●●●● R
Originalidad y adictividad en estado puro.

Kensei: Sacred Fist
7.990 ptas. Beat'em-up
Konami
●●
No tiene mucho para alabar. Lo peor es que es lento.

KKND Krossfire
7.990 ptas. Estrategia
Infogrames
●●●◐ R
Batallitas en tiempo real con opción para dos jugadores.

Knockout Kings
7.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●◐
Boxeo con licencia oficial y buenos gráficos.

Kula World
7.990 ptas. Puzzles
Sony
Como decía Serrat, "Niño, deja ya de joder con la pelota…".

L

Legend
8.990 ptas. Rol
Proein
●●●
Muy sangriento, pero pobretón en gráficos, jugabilidad y ambientación.

Libero Grande
6.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●●◐ R
Fútbol con un enfoque original: sólo llevas a un jugador del equipo.

Live Wire!
6.990 ptas. Puzzles
Infogrames
●●◐ C
Buen punto de partida con una resolución histerizante.

M

Marvel Super Heroes vs Street Fighter
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Grandes golpes a manos de grandes personajes. Muy jugable.

Megaman Legends
7.990 ptas. Rol
Virgin
●●●● R
Rol del bueno en 3D.

Megaman x4
7.990 ptas. Acción
Virgin
●●●
Efectista (aunque bidimensional) y con buen ritmo.

Michael Owen's WLS 99
7.995 ptas. Deportivo
Proein
●●●●
Fútbol muy realista y gráficos impresionantes. Difícil.

Monaco Grand Prix RS 2
7.995 ptas. Conducción
Ubi Soft
●●● C
Aunque técnicamente es correcto, se queda un poco atrás.

Monkey Hero
8.990 ptas. Rol
Proein
●●●
Una buena opción para introducirse en el rol de acción.

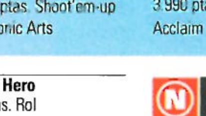
Mortal Kombat 4
8.990 ptas. Beat'em-up
Acclaim
Mucha sangre y casquería en una secuela prescindible.

Moto Racer 2
7.990 ptas. Conducción
Electronic Arts
C
Escoge tu burra y… ¡a correr!

Mr. Domino
8.990 ptas. Puzzles
Virgin
Una instructiva (y entretenida) lección de física.

Mulan Story
7.490 ptas. Educativo
Sony
●●●◐ C
Una adaptación de la película de Disney para los más pequeños usuarios de la Play.

Music
6.990 ptas. Música
Proein
C
Siéntete D.J. por un día. Corta, pega y remezcla.



NBA Live 99
6.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●◐ C R
El simulador de baloncesto por antonomasia.

Need for Speed IV
8.490 ptas. Conducción
Electronic Arts
●●●● C R
Coches reales y acertada curva de aprendizaje.

NFL Xtreme
7.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●
Fútbol americano con licencia de la liga oficial.

NHL 99
7.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts

NHL Face Off 99
6.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●●
Hockey sobre hielo adictivo y con buen ritmo.

Ninja
7.990 ptas. Acción
Proein
●●●◐
Una historia interesante con muchos piños de por medio.



O.D.T.
7.990 ptas. Aventura de acción
Sony
●●●● C
¿Incomprendido o injugable? Extraña combinación de géneros, en todo caso.

Omega Boost
6.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●●◐ C R
Espectacular, muy jugable y muy accesible. Todo en 3D.

P

Parappa the Rapper
6.990 ptas. Música
Sony
C R
La música llegó a la Play de la mano de este rompedor y divertido título.

Pequeños guerreros
7.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts
●●●◐
Adaptación más bien justita de la película homónima.

Pocket Fighters
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●



Point Blank
6.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●●
Como las barracas de feria, pero en la Play. Muy divertido.

Point Blank 2
7.490 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●● C R
Lo más adictivo en juegos para pistola. Tiros para rato.

Pool Hustler
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●●
Simulador de billar más que decente.

Populous: El principio
7.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts
●●●◐ C
Un clásico del PC. Gráficos 3D y profundidad argumental.

Pro 18 World Tour Golf
6.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●◐ C
Novedosa interfaz y vistosos campos de golf.

Puma Street Soccer
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●◐
La riqueza de movimientos es una de sus pocas virtudes.



Rally Cross 2
6.990 ptas. Conducción
Sony
●●◐ C
Jugabilidad arcade y editor de circuitos.

Rapid Racer
6.990 pesetas Aventura
Sony
●●●◐
Paseos en lancha por variados escenarios.

Re-Volt
7.990 ptas. Conducción
Acclaim
●●
Un planteamiento original —coches por radiocontrol— ejecutado de forma más bien pobre.

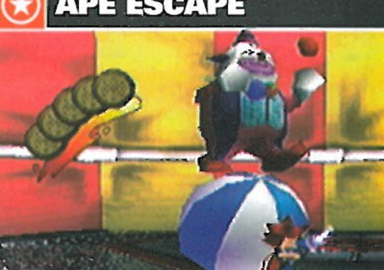
Rival Schools
8.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●● R
Peleas trepidantes con estética manga a la salida del cole.

Rogue Trip
7.990 ptas. Acción
GTI
Un viaje turístico desmadrado y sin escrúpulos.

Rollcage
8.490 ptas. Conducción
Sony
●●●●◐ R
Tremendamente anárquico y original. Una gozada.



APE ESCAPE



8.490 ptas. Plataformas
Sony
●●●●◐ C R
Cachondo, largo y adictivo. Diversión por un tubo y unos personajes muy "monos".

LIBRO DE RUTA

R-Type Delta
7.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●●
Matamarcianos inmortal que conseguirá 'picarte'.

R-Types
7.990 ptas. Shoot'em-up
Virgin
●●●
Un nuevo reto de los marcianitos de siempre.

Rugrats: Search for reptar
8.990 pesetas Plataformas
Proein
●●● C
Más que correcta adaptación de la serie de TV.

Running Wild
6.990 ptas. Carreras
Sony
●●●
Sencillote, pero divertido (sobre todo la opción multijugador).



S

San Francisco Rush
7.990 ptas. Conducción
GTI
●●●◖
Coches voladores (o casi) en un tipo arcade muy divertido.

Scars
8.990 ptas. Conducción
Ubi Soft
C
Bugas cachondos para hasta cuatro jugadores a pantalla partida.

Sensible Soccer
7.990 ptas. Deportivo
GTI
●●◖
Muchas posibilidades futbolísticas, con editor de competiciones y jugadores.

Sentinel Returns
7.990 ptas. Puzzles
Sony
Del Spectrum a la Play con un acierto razonable.

Shadow Gunner
9.995 ptas. Shoot'em-up
Ubi Soft
●●● C
Uno de robots y tiros en plan arcade.

Shadowman
7.990 ptas. Aventura de acción
Acclaim
●●●◖ C
Una historia truculenta con personajes carismáticos. Un título muy ambicioso que no logró cuajar.

Shangai True Valor
6.990 ptas. Puzzles
Sony
●●◖
Adaptación de un juego oriental milenario.

Speed Freaks
8.490 ptas. Carreras
Sony
●●●◖
Unos monstruos muy originales con una jugabilidad a prueba de carreras.

Spyro the Dragon
7.990 ptas. Plataformas
Sony
●●●●● C R
Fluidez, perfección gráfica y libertad de movimientos. Una joya.

Sports Car GT
7.490 pesetas Carreras
Electronic Arts
●●
La lentitud en un juego de carreras es imperdonable.

Street Fighter Alpha 3
8.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●● R
El mejor de lucha en dos dimensiones para la gris.

Street Fighter Collection 2
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Los amantes de la saga lo disfrutarán. Los otros no tanto.

Suikoden
8.990 ptas. Rol
Konami
R
Rol a mogollón: puedes llevar a un montón de peña.

Super Puzzle Fighter II Turbo
5.990 ptas. Puzzles
Virgin
R
Los 'luchadores callejeros' atacan de nuevo, esta vez con puzzles.

T

T'ai Fu
8.990 ptas. Acción
Proein
●●●◖
Tigre guerrero con toques plataformeros.

Tank Racer
7.990 ptas. Carreras
Virgin
●●●◖
La oportunidad de dirigir un tanque no se presenta cada día.

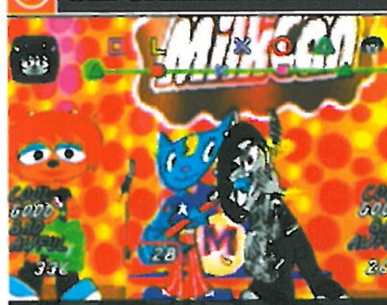
Tetris Plus
8.490 ptas. Puzzles
Virgin
R
En lugar de contar ovejas, contarásloques de colores.

The Granstream Saga
6.990 ptas. Rol
Sony
●●●◖
Rol con estética manga y buen aspecto.

Tiger Woods 99
7.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts
●●●● C
Golf accesible y bien resuelto desde el punto de vista gráfico.

TOCA 2 Touring Cars
8.990 ptas. Conducción
Proein
●●●● C R
Realismo bien envuelto y con numerosas opciones.

UM JAMMER LAMMY



7.490 ptas. Musical
Sony
●●●●◖ C R
Uno de los más originales y divertidos —sobre todo para más de un jugador— del catálogo de la gris.

Tomb Raider III
8.990 ptas. Aventura de acción
Proein
●●● C
La aventura más decepcionante de Lara Croft.

Twisted Metal 2 World Tour
6.990 ptas. Acción
Sony
R
La agresividad al volante elevada a la máxima expresión.

U

UEFA Champions League
7.990 ptas. Deportivo
Proein
●●●◖
Es fútbol, es una liga, y son los campeones. Está claro, ¿no?

Unholy War
8.990 ptas. Estrategia
Proein
C
De santos no tienen ni un pelo. ¡Son muy brutos!

V

V2000
8.990 ptas. Shoot'em-up
Ubi Soft
●● C
Buenas ideas estropeadas por una fallida puesta en escena.

Victory Boxing 2
8.990 ptas. Deportivo
Virgin
Expláyate en el ring con este simulador de boxeo.

Virus: It is aware!
7.990 pesetas Aventura
Virgin
●◖ C
Pelearse con tal nivel de dificultad no vale la pena.

Viva Football
6.990 ptas. Deportivo
Virgin
●●●◖ C
La historia del deporte rey relatada con todo lujo de detalles.

W

Warcraft 2
7.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts
C

Warhammer: Dark Omen
7.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts
El pionero de la estrategia 3D en tiempo real.

Warzone 2100
8.990 ptas. Estrategia
Proein
●●● C
Un juego valiente e innovador, con buena IA.

WCW/NWO Thunder
8.990 ptas. Beat'em-up
Proein
●●●
Gran variedad de competiciones de lucha libre.

SILENT HILL

8.490 ptas. Aventura
Konami
●●●●◖ C R
La palabra clave es "miedo". Hay que vivirlo de la gris.

SYPHON FILTER



8.490 ptas. Aventura de acción
Sony
●●●●◖ C R
El único capaz de hacerle sombra a *MGS*. Jugabilidad por encima de todo..

Wing Over 2
8.990 ptas. Simulador vuelo
Sony
●●◖
Simulador de aviación sencillo de manejar (algo inaudito).

Wip3out
8.490 ptas. Carreras
Sony
●●●● C R
El mejor de la saga *Wipeout*. Sigue habiendo velocidad, pero también un potente motor 3D y mucho más.

Wreckin' Crew
8.990 ptas. Conducción
Proein
C
Personajes excéntricos al volante. Divertido.

WWF Attitude
7.990 ptas. Beat'em-up
Acclaim
●●●●
La lucha libre alcanza un factor clave ausente hasta el lanzamiento de este título: ¡jugabilidad!

WWF: Warzone
8.990 ptas. Beat'em-up
Acclaim
Luchadores sudados, peludos y grasientos. Encantadores.

X

X-Games Pro Boarder
7.990 ptas. Deportivo
Sony
●●● C
Snowboard potente, aunque algo complicado.

X-Men vs Street Fighter
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Gran jugabilidad con pocos alicientes. En 2D.

Y

Yo-yo's Puzzle Park
7.990 ptas. Puzzles
Virgin
●●●
Simpáticos cabezones muy recomendables para dos jugadores.

WILD ARMS

6.990 ptas. Rol
Sony
●●●● C R
Rol con mucho combate y pocos gráficos.

V-RALLY 2



8.490 ptas. Conducción
Infogrames
●●●●◖ R
Una jugabilidad fuera de serie y un editor de circuitos soberbio.



Resumen de lo publicado: para qué contar... un año entero de arte comiqueiro y aventuras digitales.









Pero si con estas alas tan chulas estoy más guapo que un San Luis



Y un huevo de Chocobo, caracandao. Me he salido del juego y le he hecho...

...unos pequeños cambios a mi... software. Vidas infinitas y...en fin, un par de cosillas irrelevantes

Además, Chango, tú no eres rival para mí, te falta sensibilidad, gracia...poesía, ¿vale?

Guión, modelado y personajes creados por Abraham López Guerrero

¡A LA VENTA EL 17 DE NOVIEMBRE!

EN EL PRÓXIMO NÚMERO:

>¡Por fin! Toda la verdad, con pelos y señales, sobre ***Final Fantasy VIII***. Con el lanzamiento de esta magna obra en nuestro país llega a *PlanetStation* el análisis completo que satisfará todas tus inquietudes y responderá a la pregunta del millón: ¿merece *Final Fantasy VIII* la máxima puntuación?

>La sombra de ***ShadowMan***, analizado el mes pasado en *PlanetStation*, se alarga hasta el próximo número, donde te mostraremos el recto camino hacia el éxito.

>Mantén tu integridad por los frenéticos circuitos de ***Wip3out*** con nuestra guía de este soberbio título de carreras tridimensional. ¡Corre a por ella!

>Si hay que ser policía, ¡al menos sé el mejor! Las 30 misiones de ***G-Police 2***, más sus bonus y secretos, al descubierto en el *Libro de ruta* que incluiremos en el próximo número.

>A partir del mes que viene, hazte llamar 'Agente Especial Willmore'. Y busca la verdad del ***Expediente X*** que envuelve la desaparición de Mulder y Scully en nuestra guía exclusiva. Ahí fuera no encontrarás ninguna igual.

>Los **análisis** de todos los lanzamientos del mes, las **noticias** más destacadas, los **previews** más prometedores, los **trucos** más deseados y todas nuestras **secciones** habituales completarán el número 14 de *PlanetStation*. ¡Que no se te pase!

¡RESERVA YA TU *PLANETSTATION*!

NOTA: Estos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente numero, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.



FALCON
Nueva pistola,
con puntero LÁSER.

* Disponible en diciembre



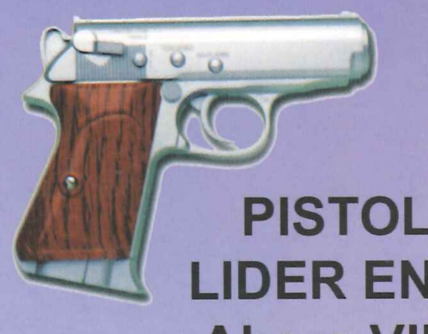


VIPER:
Ultra vibración.
Cruceta con giro de 360º

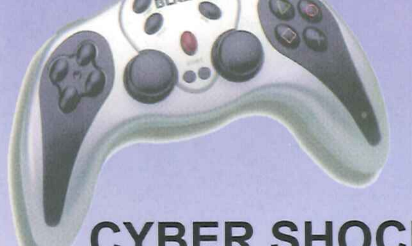
* Disponible en diciembre



Memorias de
1, 2 y 4 Mb.
sin compresión de datos



PISTOLA SCORPION
LIDER EN EL MERCADO.
Ahora VIBRA SIN PILAS



CYBER SHOCK:
Dos potentes motores.

ESTAN DE ACUERDO:

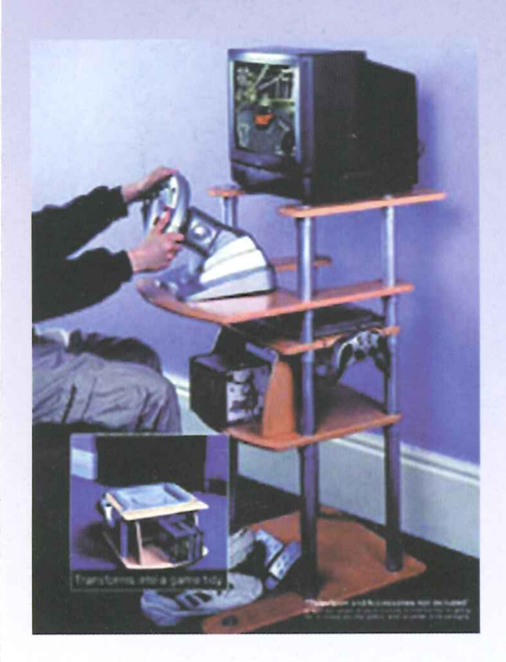








AVENGER PRO:
Pistola con pedal y
retroceso.



GAMESTATION:
Mueble diseñado para
video consolas

Nuestros accesorios
están clasificados
¡¡¡ DE BUENOS A
EXCELENTES !!!

A LA VENTA EN TOYS "R" US
GRANDES ALMACENES Y
TIENDAS ESPECIALIZADAS.

ARDISTEL S.L.
Pol. Industrial Malpica, C/ F Oeste
Urb. Gregorio Quejido, naves 55-57
50.057 - Zaragoza
Tlf. 976 46 55 03 Fax 902 12 15 09
http://www.ardistel.com
e-mail: ardistel@ctv.es

XPLORER FX™

EL ÚLTIMO SISTEMA DE CARTUCHO DE TRUCOS
PARA PLAYSTATION™

CODE CONSTRUCTOR

CINE-FX

VMS
Virtual Memory System

BLAZE

ARDISTEL S.L.

ABRE TODAS LAS POSIBILIDADES PARA TUS JUEGOS.....

BLAZE
VIDEO GAME ACC

ABRE TODAS LAS POSIBILIDADES PARA TUS JUEGOS ...
EL ÚNICO CARTUCHO DE TRUCOS COMPATIBLE CON LOS CÓDIGOS
DE XPLORER, ACTION REPLAY, EQUALIZER Y GAMESHARK . Y ADEMÁS CON PARTID